KÓDMESTER

TIPPEK & TRÜKKÖK, CSALÁSOK

XBOX • GAMEBOY ADVANCE • PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • IBM PC

2005.
X. Évf. 2. Szám
375 Ft
Előfizetve:
300 Ft



XB
DOOM 3
CSALÁSOK

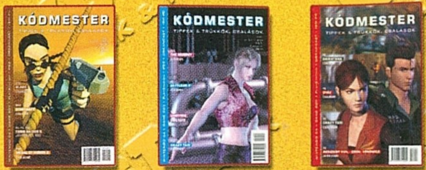
PC, XB
STILL LIFE
JÁTÉKLEÍRÁS

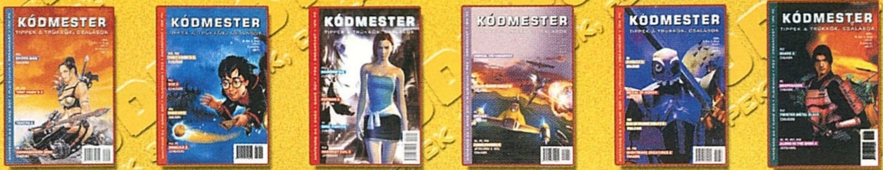
PS2, XB
MIDNIGHT CLUB 3
CSALÁSOK

PS2, XB
STAR WARS EPISODE 3 REVENGE OF THE SITH
CSALÁSOK

05002
9 771217 714004

Akció!





Szerezze be most, régi hiányzó Kódmestereit!

Ha most megrendeli 1998/1-től 2001/6-ig (22 típus) a Kódmester régebbi számait, de minimum 10 példányt, akkor darabját 100 Ft-ért kapja meg*. Aki mind a 22 típust egyben megrendeli, annak ajándékba adunk 1db Kódmester játékleírás gyűjtemény c. könyvet.

Éljen a lehetőséggel!

MEGRENDELHETŐ: Kódmester szerkesztőség, 6701 Szeged, Pf. 1232
radiant@axelero.hu • Tel.: (20) 973-5633

*Minden végösszeghez 800 Ft csomagolási és postaköltséget számolunk fel.

Ha most rendel a 2002/1-től 2005/1-ig megjelent Kódmesterek közül kettőt, a harmadikat ajándékba adjuk típusmegkötés nélkül.
Így 3db újság 750Ft-ba fog kerülni.*
1db Kódmester akció nélküli ára 375Ft.*



02/1 02/2 02/3 03/1 03/2



04/1 04/2 04/3 04/4 05/1

Kódmester füzetek 37.

Radiant
2005

BETŰRENDES TARTALOMJEGYZÉK

Kedves Olvasó!

2005-ben ünnepli a Kódmester fennálásának 10. évfordulóját. A lap 1996 szeptemberében jelent meg először. Az évek során sokminden változott, az árat kivéve. Az indulástól napjainkig stabilan tartotta a 375Ft-os árat. Reméljük, hogy ez a jövőben sem fog változni. Kellemes időtöltést kívánunk.
Jubileumi akciónk keretében most, aki szeretné pótolni elvesztett, kölcsönadott, vagy elrongyolódott példányait, kedvezményes formában juthat hozzá kiadványunkhoz. Erről bővebben a címlap belső oldalán olvashat.

Segítségképp (hátha valaki nem ismeri) leírjuk a játékgépek megnevezésének rövidítéseit:
PC–Személyi számítógép; N64–Nintendo 64; PSX–Sony PSX; GBA–Game Boy Advance; GB–Game Boy; DC–Dreamcast; PS2–Sony PlayStation 2; XB–Xbox; GC–GameCube.

GHOST RECON – JUNGLE STORM

PS2

Minden pálya választható „Quick Mission" módban: A „Press Start" képernyőn üssétek be a következő kombinációt: R1, L1, L1, R1, R1, R1. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható.

THUNDERHAWK – OPERATION PHOENIX

PS2

Pályaválasztás: Az „Options" menüben a „Vibration" legyen egyes fokozatra állítva, az „SFX" és a „Music" pedig legyen teljesen lehalkítva. Ezután az L1 + L2 + R1 + R2 gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: ● + ■. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Spooky Cat!" szöveges üzenet.

Az első bónuszhelikopter megszerzése: Teljesítsétek a játékot „Hard" nehézségi szinten. Hatására megnyílik a „Maniac" nehézségi szint, és egy gyorsabb manőverezésű, hatékonyabb helikopter.

A második bónuszhelikopter megszerzése: Teljesítsétek a játékot „Maniac" nehézségi szinten, és megkapjátok a második bónuszhelikoptert. A három gép közül a legfürgébb, és a tűzereje sem elhanyagolható.

ROBOTS

GC, PS2, XB

Nagy fej és kéz Rodneynak: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: Fel, Le, Le, Fel, Jobb, Jobb, Bal, Jobb. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható.

Sérthetetlenség: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: Fel, Jobb, Le, Fel, Bal, Le, Jobb, Bal. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható.

Végtelen Scrap: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: Le, Le, Bal, Fel, Fel, Jobb, Fel, Le. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható.

TIGER WOODS PGA TOUR 2005

GC, PC, PS2, XB

Az „Options & Extras" képernyőn válasszátok a „Password" menüt, majd gépeljétek be az aktuális kódszavakat. Ügyeljetek a kis és nagybetűkre. Sikeres bevitel esetén az „Oh Yeah!" bekiabálás hallható.

THEGIANTOYSTER: Minden versenyző és pálya választható

THEWORLDISYOURS: Minden pálya választható

91treSTR: Adidas felszerelési tárgyak

cgTR78qw: Callaway felszerelési tárgyak

CL45etUB: Cleveland felszerelési tárgyak

FDGH597i: Maxfli felszerelési tárgyak

YJHk342B: Nike felszerelési tárgyak

kjnMR3qv: Odyssey felszerelési tárgyak

R453DrTe: Ping felszerelési tárgyak

BRi3498Z: Precept felszerelési tárgyak

cDsa2fgY: Tag felszerelési tárgyak

TS345329: Tourstage felszerelési tárgyak

TIGERMOBILE: Minden divatkellék választható

ROAR: A szélhang hallható

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

XB

A „Platinum" mód engedélyezése: A „Press Start" képernyőn üssétek be: X, B, L, R. Sikeres bevitel esetén a „Platinum Unlock" szöveges üzenet látható. Hatására megnyílik 11 rejtett bokszoló, a „Silver Title Belt", a Gold Tiltle Belt, és a „Tyson's Challenge" játékmód.

Kétdimenziós bokszolók: A „Press Start" képernyőn üssétek be: Le, Fel, B, X. Sikeres bevitel esetén a „2 Dimensional Mode" szöveges üzenet látható.

Nagyfejű bokszolók: A „Press Start" képernyőn üssétek be: X, B, Fel, Le. Sikeres bevitel esetén a „Big Head Mode" szöveges üzenet látható.

Kisfejű bokszolók: A „Press Start" képernyőn üssétek be: X, B, Le, Fel. Sikeres bevitel esetén a „Small Head Mode" szöveges üzenet látható.

Véletlenszerűen változó testalkat: A „Press Start" képernyőn üssétek be: X, Bal, Fel, Y. Sikeres bevitel esetén a „Super Mutant Mode" szöveges üzenet látható. Verekedés közben a bokszolók minden testrésze véletlenszerűen formálódik, átalakul.

Készítők listája: A „Press Start" képernyőn üssétek be: A, Y, X, B. Sikeres bevitel esetén a „Unlock Godies Credits" szöveges üzenet látható.

LEGO STAR WARS

GBA

„Pit Drid" előhívása: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: 2x Start, 3x Fel, 3x Le. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

„Super Battle Droid" előhívása: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: 2x Start, Bal, 4x Le, Jobb. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

„Battle Droid" előhívása: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: 2x Start, Le, Jobb, Bal, Le, Jobb, Bal. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Kék színű „Gungan" előhívása: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: 2x Start, Le, Bal, Jobb, Le, Bal, Jobb. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

„C-3PO" előhívása: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: 2x Start, Bal, Le, Jobb, Fel, 2x Jobb. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Genosisi őslakos: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: 2x Start, Jobb, Le, Jobb, Le, Bal, Fel. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Droid, lebegő járművön: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: 2x Start, Le, Fel, Le, Fel, Le, Fel. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Fekete „Astro-Droid" előhívása: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: 2x Start, Fel, Le, Fel, Le, Fel, Le. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Piros „Astro-Droid" előhívása: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: 2x Start, 6x Fel. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

„Grievous" generális előhívása: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: 2x Start, 6x Le. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Blaster feljavítás: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: 2x Le, Bal, Jobb, Le, L. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Javítás: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: 4x Le, L, Jobb, Le, Jobb, L. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Fekete lézerkard és erő: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: 2x L, R, Start. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Kék lézerkard és erő: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: 3x R, Start. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Zöld lézerkard és erő: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: R, L, R, Start. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Lila lézerkard és erő: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: L, R, L, Start. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Piros lézerkard és erő: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: L, 2x R, Start. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Sárga lézerkard és erő: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: 2x R, L, Start. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Ideiglenes sebességnövelés: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: 2x Jobb, Le, Fel, Jobb, L. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

Bónusz Lego érmék: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: 3x L, Jobb, Bal, 3x R. Sikeres bevitel esetén szöveges üzenet látható.

NARC

PS2

Sérthetetlenség: Játék közben üssétek be: R1, L1, R1, L1, R1, L1, X. Sikeres bevitel esetén az „Invincible Cheat Entered" szöveges üzenet jelenik meg.

Végtelen muníció: Játék közben üssétek be: R1, L1, R1, L1, R1, L1, Le. Sikeres bevitel esetén az „Unlimited Ammo Cheat Entered" szöveges üzenet jelenik meg. A használatban lévő fegyvernél megjelenik a végtelen jel.

Minden fegyver választható: Játék közben üssétek be: R1, L1, R1, L1, R1, L1, R3. Sikeres bevitel esetén az „All Guns Cheat Entered" szöveges üzenet jelenik meg.

Az összes drog megszerzése: Játék közben üssétek be: R1, L1, R1, L1, R1, L1, L3. Sikeres bevitel esetén az „All Drugs Cheat Entered" szöveges üzenet jelenik meg. Bevitelkor ne legyen fegyver a kézben.

Megmutatja a drog lelőhelyét: Játék közben üssétek be: R1, L1, R1, L1, R1, L1, Bal. Sikeres bevitel esetén az „Show Stashes Cheat Entered" szöveges üzenet jelenik meg.

Extra küldetés megnyitása: Ázsiában gyűjtsétek be mind a 25 drogcsomagot.

A „Narc" Arcade játék megnyitása: Az USA-ban gyűjtsétek be mind a 25 drogcsomagot.

COMBAT TASK FORCE 121

PC

Játék közben nyomátok le az [ö] billentyűt, majd írjátok be a képernyő alján felbukkanó konzolba az aktuális kódot.

TELEPORT: Ugrás ahova a célkereszt mutat

FLY: Repülés

GHOST: Repülés, falon átjárás

WALK: A repülés és a falon átjárás kikapcsolása

ALLAMMO: Max. muníció

INFINITEAMMO: Végtelen muníció

GOD: Sérthetetlenség

SETSPEED (szám): A játékos sebességének beállítása 1 és 9 között

CHANGESIZE (szám): A játékos magasságának beállítása 1 és 9 között

LOADED: Minden fegyver max. munícióval

ALLWEAPONS: Minden fegyver

EMPIRE EARTH 2

PC

Játék közben nyomjatok [Enter]-t, majd a felbukkanó ablakba írjátok be az aktuális csalást.

ICHEAT: A „Cheat" mód engedélyezése

IDONTCHEAT: A „Cheat" mód letiltása

EPOCH UP: Következő fejletségi szint

PLAY GOD: Sérthetetlenség

TOGGLE FOG: Láthatóvá válik a teljes térkép

CONVERT: Átáll hozzád az ellenség kiválasztott katonája

GIVE TECH: Ad 50 technológiai pontot

LOOT: Az erőforrásokat 10.000 ponttal növeli

TAXES: Az erőforrásokat 100 ponttal csökkenti

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 4

PS2

A „Cheats" mód aktiválása: A „New Profile" képernyőn névnek írjátok be a „SECRETS" kódszót. Mindezt nagybetűvel tegyétek. Ezután lépjetek az „Options" menüben található „Trophy Room" opcióba. Itt láthatjátok egy új menüpont megjelenését. A „Cheats" menüben lévő „Reveal Cheat" képernyőre lépve, kisbetűvel írjátok be a következő kódszavakat.

gimmiethelot: Minden választhatóvá válik a játékban. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Successful" szöveges üzenet. Ezután a „Game Cheats" menüben aktiváljátok a „Global Unlock" csalást.

gimmiecars: Minden autó választhatóvá válik a játékban. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Successful" szöveges üzenet. Ezután a „Game Cheats" menüben aktiváljátok az „Unlock All Cars" csalást.

gimmieworlds: Minden pálya választhatóvá válik a játékban. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Successful" szöveges üzenet. Ezután a „Game Cheats" menüben aktiváljátok a „Unlock All Cars" csalást.

GHOST RECON 2

XB

Sérthetetlenség nekünk: Játék közben pauzáljatok, majd az „In-Game Options" menüben található „Enter Cheats" opcióban üssétek be: B, B, X, A. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Superman Active" szöveges üzenet.

Sérthetetlenség a csapatnak: Játék közben pauzáljatok, majd az „In-Game Options" menüben található „Enter Cheats" opcióban üssétek be: B, B, X, B. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Team Superman Active" szöveges üzenet.

Muníció visszatöltése: Játék közben pauzáljatok, majd az „In-Game Options" menüben található „Enter Cheats" opcióban üssétek be: B, B, X, X. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Refill Used Once" szöveges üzenet. Többször is alkalmazható.

A küldetés megnyerése: Játék közben pauzáljatok, majd az „In-Game Options" menüben található „Enter Cheats" opcióban üssétek be: B, B, X, Y. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Autowin Active" szöveges üzenet.

Kitüntetések és érmek:

Purple Heart: Megkapjátok, ha megsebesítetek vagy megöltök néhány ellenfelet

Bronze Star: Megkapjátok, ha megöltök 15 ellenfelet

Silver Star: Megkapjátok, ha megöltök 20 ellenfelet

Distinguished Service Cross: Megkapjátok, ha megöltök 25 ellenfelet

Congressional Medal Of Honor: Megkapjátok, ha megöltök 30 ellenfelet

NARC

XB

Sérthetetlenség: Játék közben üssétek be: R, L, R, L, R, L, A. Sikeres bevitel esetén az „Invincible Cheat Entered" szöveges üzenet jelenik meg.

Végtelen muníció: Játék közben üssétek be: R, L, R, L, R, L, Le. Sikeres bevitel esetén az „Unlimited Ammo Cheat Entered" szöveges üzenet jelenik meg. A használatban lévő fegyvernél megjelenik a végtelen jel.

Minden fegyver választható: Játék közben üssétek be: R, L, R, L, R, L, kattintás a Jobb analógkaron. Sikeres bevitel esetén az „All Guns Cheat Entered" szöveges üzenet jelenik meg.

Az összes drog megszerzése: Játék közben üssétek be: R, L, R, L, R, L, kattintás a Bal analógkaron. Sikeres bevitel esetén az „All Drugs Cheat Entered" szöveges üzenet jelenik meg. Bevitelkor ne legyen fegyver a kézben.

Megmutatja a drog lelőhelyét: Játék közben üssétek be: R, L, R, L, R, L, Bal. Sikeres bevitel esetén az „Show Stashes Cheat Entered" szöveges üzenet jelenik meg.

Extra küldetés megnyitása: Ázsiában gyűjtsétek be mind a 25 drogcsomagot.

A „Narc" Arcade játék megnyitása: Az USA-ban gyűjtsétek be mind a 25 drogcsomagot.

GOTCHA!

PC

Játék közben nyomjátok le az [F11] billentyűt, majd írjátok be az aktuális kódot a felbukkanó konzolba.

CHEAT TRAVELALOT: Minden pálya választható

CHEAT WINLEAGUEMATCH: A „Ligamatch" megnyerése

CHEAT LOOSELEAGUEMATCH: A „Ligamatch" elvesztése

ACE COMBAT ADVANCE

GBA

A következő kódszót a főmenüben található „EnterCode" képernyőn kell beírni.

QF9B9F59: Minden pálya és repülőgép választhatóvá válik

SPY VS. SPY

PS2, XB

A következő kódszavakat az „Extras" menüben lévő „Cheats" opcióban kell beírni.

ANTONIO: Minden pálya választható „Story" módban. Sikeres bevitel esetén a „Cheats" opcióban megjelenik az „All Story Maps" menüpont.

MADMAG: Minden pálya választható „Multiplayer" módban. Sikeres bevitel esetén a „Cheats" opcióban megjelenik az „All Multiplayers Maps" menüpont.

PROHIAS: Minden pálya választható „Modern" módban. Sikeres bevitel esetén a „Cheats" opcióban megjelenik az „All Modern Maps" menüpont.

DISGUISE: Minden kém kellék. Sikeres bevitel esetén a „Cheats" opcióban megjelenik az „All Spy Attachments" menüpont.

ARMOR: Sérthetetlenség. Sikeres bevitel esetén a „Cheats" opcióban megjelenik az „Invulnerability" menüpont.

FAIRY: Állandó tündér. Sikeres bevitel esetén a „Cheats" opcióban megjelenik a „Permanent Fairy" menüpont.

MIDNIGHT CLUB 3 – DUB EDITION

PS2, XB

A következő kódszavakat az „Options" menüben található „Cheat Codes" opcióban kell begépelni. Ügyeljetek a kis és nagybetűkre. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Cheat Code Accepted" szöveges üzenet.

roadtrip: Minden város választható „Arcade" módban

hyperagro: Nehezebb autók „Arcade" módban

ontheroad: Nem sérül a járművetek

urbansprawl: Gyorsabb gyalogosok

dfens: Az „Agro Special" töltöttség a maximumon. Ez a nyalánkság „Career" módban választható. A „SUV/Trucks" és a „Luxury Sedans" jármű kategóriáknál alkalmazható. A Bal analógkar lenyomásával tudjátok aktiválni. Hatására, ütközéskor lepattannak rólatok az autók.

Rjnr: A „Roar Special" töltöttség a maximumon. Ez a nyalánkság „Career" módban választható. A „Muscle Cars" és a „Choppers" jármű kategóriáknál alkalmazható. A Bal analógkar lenyomásával tudjátok aktiválni. Hatására bömbölni fog a motor. A többiek ijedtükben félreállnak.

allin: A „Zone Special" töltöttség a

maximumon. Ez a nyalánkság „Career” módban választható. A „Sport Bikes” és az „Exotics” jármű kategóriáknál alkalmazható. A Bal analógkar lenyomásával tudjátok aktiválni. Hatására lelassul a külvilág. Így a szűk helyen történő becsúszások, és a nehezebb kanyarok is könnyedén bevehetőek lesznek.

getheadl: Nyuszi fej

haveyouseenthisboy: Króm fej

trythisathome: Lángoló fej

getheadk: Tök fej

getheadn: Csontváz fej

getheadm: Hóember fej

getheadj: Sárga „Smile” fej

kubmir: „Carrer” módban kaptok 1 dollárt

rimbuk: „Carrer” módban leadtok 1 dollárt

SLY 2 – BAND OF THIEVES

PS2

„Tom” felszerelési eszköz: Játék közben, pauzálás után üssétek be: Bal, Bal, Le, Jobb, Bal, Jobb. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható. Kiválasztható játék közben, a „Select” gomb lenyomása után. Ezzel Sly részére megnyílik az egyik bónuszkütyü.

„Time Rush” kiegészítő: Játék közben, pauzálás után üssétek be: Le, Le, Fel, Le, Jobb, Bal. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható. Kiválasztható játék közben, a „Select” gomb lenyomása után. Hatására Sly gyorsabban tud mozogni.

Nagyobb ugrás: Játék közben, pauzálás után üssétek be: Jobb, Bal, Jobb, Bal, R1, Bal. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható. Nagyobb ugrás Bentley és Murray részére. Néha jól jöhet.

Ismeretlen hatású: Játék közben, pauzálás után üssétek be: Bal, R1, R1, Le, Le, Bal. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható.

Ismeretlen hatású: Játék közben, pauzálás után üssétek be: Jobb, R1, Le, R1, Le, Le. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható.

Pályabelépő kódok:

Bevezető: Játék közben, pauzálás után üssétek be: Jobb, Bal, Fel, Fel, Fel, R1. Sikeres bevitel esetén betöltődik az aktuális pálya.

Első helyszín: Játék közben, pauzálás után üssétek be: Le, R1, Bal, Jobb, R1, Le. Sikeres bevitel esetén betöltődik az aktuális pálya.

Második helyszín: Játék közben, pauzálás után üssétek be: R1, Bal, Jobb, R1, Bal, Le. Sikeres bevitel esetén betöltődik az aktuális pálya.

Harmadik helyszín: Játék közben, pauzálás után üssétek be: Fel, Bal, Jobb, Bal, Le, Fel. Sikeres bevitel esetén betöltődik az aktuális pálya.

Negyedik helyszín: Játék közben, pauzálás után üssétek be: Fel, Jobb, Jobb, Fel, Bal, Bal. Sikeres bevitel esetén betöltődik az aktuális pálya.

Ötödik helyszín: Játék közben, pauzálás után üssétek be: Bal, R1, Le, Le, Fel, Jobb. Sikeres bevitel esetén betöltődik az aktuális pálya.

Hatodik helyszín: Játék közben, pauzálás után üssétek be: Le, Fel, R1, R1, Bal, Le. Sikeres bevitel esetén betöltődik az aktuális pálya.

Hetedik helyszín: Játék közben, pauzálás után üssétek be: Bal, Bal, Bal, Le, Le, R1. Sikeres bevitel esetén betöltődik az aktuális pálya.

Nyolcadik helyszín: Játék közben, pauzálás után üssétek be: Le, Fel, Bal, Bal, R1, Jobb. Sikeres bevitel esetén betöltődik az aktuális pálya.

Az aktuális pálya újraindítása: Játék közben, pauzálás után üssétek be: Bal, R1, Fel, Le, Fel, Bal. Sikeres bevitel esetén betöltődik az aktuális pálya.

MX VS. ATV UNLEASHED

PS2, XB

A következő kódszavakat az „Options" menüben található „Cheat Codes" opcióban kell begépelni.

HUCKIT: Minden „Freestyle" pálya választható. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „You Unlocked All Freestyle Tracks!" szöveges üzenet.

WANNABE: Minden versenyző választható. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „You Unlocked All Pro Riders!" szöveges üzenet.

WARDROBE: Minden felszerelés választható. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „You Unlocked All Freestyle Gear!" szöveges üzenet.

LEADFOOT: Minden bónuszjármű választható. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „You Unlocked All Machines!" szöveges üzenet.

MINIMOTO: Megnyílik az 50cc motor osztály. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „You Unlocked The 50cc Bike Class!" szöveges üzenet.

BROKEASAJOKE: 1,000,000 pont. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Here Are Some Point...!" szöveges üzenet. A „Store" menüben tudjátok felhasználni a pontokat.

TOOLAZY: Megnyílik minden a játékban. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „You Unlocked Everything!" szöveges üzenet.

LEGO STAR WARS

PC, PS2, XB

A következő kódszavakat a „Dexter's Diner" (Dexter étterme) képernyőn, az „Enter Code" menüben kell beírni.

Bónuszkarakterek megnyitása: Ezek a szereplők a kódszavak beírása után megvásárolhatóvá válnak a „Characters" opcióban. Őket csak „Free Play" módban tudjátok választani.

987UYR: Battle Droid
EN11K5: Battle Droid (Commander)
LK42U6: Battle Droid (Geonosis)
KF999A: Battle Droid (Security)
LA811Y: Boba Fett
F8B4L6: Clone
ER33JN: Clone (Ep. 3)
BHU72T: Clone (Ep. 3, Pilot)
N3T6P8: Clone (Ep. 3, Swamp)
RS6E25: Clone (Ep. 3, Walker)
14PGMN: Count Dooku
H35TUX: Darth Maul
A32CAM: Darth Sidious
VR832U: Disguised Clone
DH382U: Droideka
SF321Y: General Grievous
19D7NB: Geonosian
U63B2A: Gonk Droid
ZTY392: Grievous' Bodyguard
PL47NH: Jango Fett
DP55MV: Ki-Adi Mundi
CBR954: Kit Fisto
A725X4: Luminara
MS952L: Mace Windu (Ep. 3)
92UJ7D: Padmé
R840JU: PK Droid
BEQ82H: Princess Leia
L54YUK: Rebel Trooper
PP43JX: Royal Guard
EUW862: Shaak Ti
XZNR21: Super Battle Droid

Az „Extras" menü tartalmának aktiválása: Miután beírtátok a kódszavakat az „Enter Code" opcióba, pauzáljatok, majd az „Extras" menüben aktiváljátok a kívánt csalást.

NR37W1: (Silly Blasters) Furfangos sugárvető

L449HD: (Classic Blasters) Klasszikus sugárvető

IG72X4: (Big Blasters) Nagy sugárvető

SHRUB1: (Brushes) Lézerkard helyett seprű

PUCEAT: (Tea Cups) Lézerkard helyett teásbögre

LD116B: (Minikit Detector) Fehér nyíllal mutatja az alkotóelem csomagok helyét

RP924W: (Moustaches) Bajusz a legtöbb szereplőnek

YD77GC: (Purple) Lila fényű lézerkard

MS999Q: (Silhouettes) A legtöbb szereplő fekete árnyalakká válik

4PR28U: (Invincibility) Sérthetetlenség

UNREAL CHAMPIONSHIP 2 – THE LIANDRI CONFLICT

XB

A „Cheat" mód aktiválása: Játék közben pauzáljatok, majd az L + R kombináció folyamatos nyomva tartása mellett nyomjátok le a Fehér gombot. Sikeres bevitel esetén megnyílik a „Cheats" menü. A tartalomból: Sérthetetlenség, végtelen muníció, végtelen adrenalin, és még néhány tuti dolog.

DEVIL MAY CRY 3 – DANTE'S AWAKENING

PS2

A „Cheat" mód aktiválása: A főmenüben tartsátok folyamatosan lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 kombinációt, majd a Bal analógirányítóval írjatok le néhány kört. Sikeres bevitel esetén a „Devil May Cry" bekiabálás hallható. Hatására megnyílik minden bónusz mód, alternatív öltözet, és galéria bejátszás.

SPLINTER CELL 3 – CHAOS THEORY

GC

Minden „Solo" küldetés választható: A névbeíró képernyő után, a „Solo Menu" képernyőn tartsátok folyamatosan nyomva az L + R kombinációt, majd üssétek be: 5x X, 5x Y. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható. Ezután lépjetek a „Load Game" menüben található „Mission" opcióba és válasszatok pályát.

Minden „Coop" küldetés választható: A névbeíró képernyő után, a „Coop Menu" képernyőn tartsátok folyamatosan nyomva az L + R kombinációt, majd üssétek be: 5x X, 5x Y. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható. Ezután lépjetek a „Campaign", vagy a „Hall Of Fame" opcióba és válasszatok pályát.

FIFA STREET

PS2

Apró játékosok előhívása: Játék közben tartsátok folyamatosan nyomva az L1 + ▲ kombinációt, majd pauzáljatok. Ezután üssétek be: Fel, Bal, Le, Le, Jobb, Le, Fel, Bal. Sikeres bevitel esetén összemennek a játékosok.

Hagyományos méretű játékosok előhívása: Játék közben tartsátok folyamatosan nyomva az L1 + ▲ kombinációt, majd pauzáljatok. Ezután üssétek be: Jobb, Jobb, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal. Sikeres bevitel esetén visszaváltoznak a játékosok normál méretűvé.

HALF-LIFE

DC

A következő kódokat az „Options" menüben található „Enter Codes" opcióba kell kiforgatni a szövegtáblákból. Bevitel után a „Select Codes" menüben lehet kiválasztani az aktuális csalásokat.

SOLDIERS IGNORE GORDON: Nem látnak az ellenfelek. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Invisibility" szöveges üzenet.

OTIS LOVES DREAMCAST: Sérthetetlenség. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Invulnerability" szöveges üzenet.

DREAMCAST GIVES FIREPOWER: Végtelen muníció. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Infinite Ammo" szöveges üzenet.

GORDON IGNORE EXPLOSIVES: Minden fegyver választható. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Lock And Load" szöveges üzenet.

ACTION IGNORE SILENCE: Lassú mozgás. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Slow Motion" szöveges üzenet.

Half-Life pályakódok:

GORDON GOES TO WORK: Anomalous Materials

GORDON TEACHES PHYSICS: Unforeseen Consequences

FILES AND FEAR: Office Complex

SOLDIERS VISIT BLACK MESA: We've Got Hostiles

SAFE AND SOUND: Blast Pit

BIG IS BEAUTIFUL: Power Up

TRAINS AND ROCKETS: On A Rail

FEAR FINDS GORDON: Apprehension

RECYCLE OR DIE: Residue Processing

REGRESSION BRINGS PROGRESS: Questionable Ethics

COMBAT AND DEATH: Surface Tension

SOLDIERS EAT TACOS: Forget About Freeman

SCIENTISTS AT WORK: Lambda Core

FEAR AND GRAVITY: Xen

PANIC IN XEN: Interloper

XENOPHOBIA AND FIREPOWER: Gonarch's Lair

PANIC AND DIE: Nihilanth

ANSWERS BEGET QUESTIONS: Endgame

Half-Life - Blue Shift pályakódok:

BARNEY GOES TO WORK: Insecurity

RED IS SCARY: Duty Calls

COMBAT AND TRAINS: Captive Freight

BARNEY VISITS XEN: Focal Point

POWER IS PROGRESS: Power Struggle

PHYSICS IS BEAUTIFUL: A Leap Of Faith

STAR WARS – REPUBLIC COMMANDO

XB

Max. muníció az aktuális fegyverhez: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: Y, Y, X, Le, R, L, R, Fel. Sikeres bevitel esetén lövéshang hallható.

Sérthetetlenség: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: Y, Y, L, Fel, X, Fekete, X, Y. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „God Mode On" szöveges üzenet.

ACT OF WAR – DIRECT ACTION

PC

Egyjátékos módban, játék közben nyomjatok [Enter]-t, majd írjátok be az aktuális kódot a felbukkanó konzolba.

FORTKNOX: $1. 000

YEEPEEKAYE: Bombát dob a kijelölt helyre

KEYHOLEMASTER: Láthatóvá válnak a térképen az ellenfelek

INEEDALLTECHNOS: Végtelen pénz, és az egész szakmai ágazat megnyílik

MOTHERRUSSIA: Letesz egy Orosz M80 tankot

COOLIHAVEANEWCAR: Letesz egy CIA páncélozott SUV-ot

SWATATYOURORDERS: Letesz egy S.W.A.T. tagot

GREENJELLY: Letesz egy brit rendőrt

DUCKHUNT: Letesz egy vadkacsát

YMCA: Letesz egy amerikai rendőrtisztet

COOLIMTHEPRESIDENT: Leteszi az USA elnökét

BRINGOUTTHEDEAD: Letesz egy brit mentőautót

DOOM 3

XB

Ugrás a következő pályaszakaszhoz: Játék közben, az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: B, A, X, Y. Sikeres bevitel esetén megkezdődik a következő pályaszakasz betöltése.

Sérthetetlenség: Játék közben, az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: X, Y, B, A. Sikeres bevitel esetén egy sercenő hang hallható. Ismételt bevitel esetén a csalás kikapcsolódik.

Csalások a „Doom Ultimate" és a „Doom 2" játékokhoz: Ezeket a játékokat csak a „Doom 3 – Collector's Edition" verzióban, az „Extras" menü „Classic Doom" opciójában találjátok meg.

„God" mód és „Degreelessness" mód: Játék közben, az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 4x A. Ismételt bevitel esetén a csalás kikapcsolódik.

Minden fegyver, max. energia, kulcsok, és a pajzs feltöltése: Játék közben, az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 4x B. Ismételt bevitel esetén a csalás kikapcsolódik.

Időleges sérthetetlenség: Játék közben, az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 4x X. Ismételt bevitel esetén a csalás kikapcsolódik.

Teljes térkép: Játék közben, az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 4x Y. Ismételt bevitel esetén a csalás kikapcsolódik.

„Berserk" mód: Játék közben, az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 3x X, Y. Ismételt bevitel esetén a csalás kikapcsolódik.

Szintugrás: Játék közben, az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 2x A, 2x B. Ismételt bevitel esetén a csalás kikapcsolódik.

Láncfűrész: Játék közben, az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 2x B, 2x A. Ismételt bevitel esetén a csalás kikapcsolódik.

Láthatatlanság: Játék közben, az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 2x X, 2x Y. Ismételt bevitel esetén a csalás kikapcsolódik.

Védőszemüveg: Játék közben, az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: 3x Y, X. Ismételt bevitel esetén a csalás kikapcsolódik.

Sugárzásvédő ruha: Játék közben, az L gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: X, 3x Y. Ismételt bevitel esetén a csalás kikapcsolódik.

RISE OF THE KASAI

PS2

Sérthetetlen Rau: A „Press Start" képernyőn üssétek be: ■, ●, ×, ■, ●, ■, ×, ●, ×, ■, ●, ×. Sikeres bevitel esetén egy bekiabálás hallható. Ezután a főmenüben válasszátok az „Extras" opcióban található „Cheats" menüt. Melyben aktiváljátok az „Invincibility" menüpontot.

Max. energia: A „Press Start" képernyőn üssétek be: 4x ×, 4x ■, 4x ●. Sikeres bevitel esetén egy bekiabálás hallható. Ezután a főmenüben válasszátok az „Extras" opcióban található „Cheats" menüt. Melyben aktiváljátok a „Super Player" menüpontot.

Végtelen nyílvessző: A „Press Start" képernyőn üssétek be: ×, ●, ■, ■, ×, ■, ●, ●, ×, ■, ■, ×. Sikeres bevitel esetén egy bekiabálás hallható. Ezután a főmenüben válasszátok az „Extras" opcióban található „Cheats" menüt. Melyben aktiváljátok az „Unlimited Ammo" menüpontot.

Erősebb ellenfelek: A „Press Start" képernyőn üssétek be: ×, ●, ■, ■, ×, ■, ●, ●, ×, ●, ●, ×. Sikeres bevitel esetén egy bekiabálás hallható. Ezután a főmenüben válasszátok az „Extras" opcióban található „Cheats" menüt. Melyben aktiváljátok az „Tough Enemies" menüpontot.

Gyengébb ellenfelek: A „Press Start" képernyőn üssétek be: ×, ●, ●, ■, ×, ■, ■, ●. Sikeres bevitel esetén egy bekiabálás hallható. Ezután a főmenüben válasszátok az „Extras" opcióban található „Cheats" menüt. Melyben aktiváljátok az „Wimpy Enemies" menüpontot.

Kikapcsolja az küzdőtér intelligenciáját: A „Press Start" képernyőn üssétek be: ×, 3x ●, ×, 3x ■, ×, ●, ■, ×. Sikeres bevitel esetén egy bekiabálás hallható. Ezután a főmenüben válasszátok az „Extras" opcióban található „Cheats" menüt. Melyben aktiváljátok az „Arena AI Off" menüpontot.

STAR WARS EPISODE 3 – REVENGE OF THE SITH

PS2, XB

A következő kódszavakat a „Settings" menüben található „Codes" opcióban kell begépelni.

XUCPHRA: Sérthetetlenség. Sikeres bevitel esetén az „Infinite Health Activated" szöveges üzenet látható.

KAIBURR: Végtelen erő. Sikeres bevitel esetén az „Infinite Force Energy Activated" szöveges üzenet látható.

BELSAVIS: Gyors erő és energia visszatöltődés. Sikeres bevitel esetén a „Fast Force Energy... Activated" szöveges üzenet látható.

KORRIBAN: Minden „Story" küldetés választható. Sikeres bevitel esetén az „All Story Missions Unlocked" szöveges üzenet látható.

NARSHADDAA: Minden „Bonus" küldetés választható. Sikeres bevitel esetén az „All Bonus Missions Unlocked" szöveges üzenet látható.

TANTIVEIV: „Versus" módban minden pálya választható. Sikeres bevitel esetén az „All Duel Arenas Unlocked" szöveges üzenet látható.

ZABRAK: „Versus" módban minden karakter választható. Sikeres bevitel esetén az „All Duelists Unlocked" szöveges üzenet látható.

COMLINK: Minden videobejátszás megnyitása a „Replay Movies" opcióban. Sikeres bevitel esetén az „All Movie Clips Unlocked" szöveges üzenet látható.

AAYLASECURA: Minden művészkép megnyitása a „Concept Art" opcióban. Sikeres bevitel esetén az „All Concept Art Unlocked" szöveges üzenet látható.

JAINA: Minden támadási és erő energia a maximumon. Sikeres bevitel esetén az „All Attacks And... Unlocked" szöveges üzenet látható.

SUPERSABERS: Szuper szabja mód. Sikeres bevitel esetén az „Y" szöveges üzenet látható.

071779: Néhány robot hangyaméretű lesz. Sikeres bevitel esetén az „Y" szöveges üzenet látható.

DEER HUNTER

PS2

Minden pálya választható: A „Credits" képernyőn üssétek be: ▲ + ●, Le, Bal, Fel, Jobb. Sikeres bevitel esetén az „All Levels Unlocked" szöveges üzenet látható.

Végtelen muníció: A „Credits" képernyőn üssétek be: ■ + ×, Bal, ■ + ×, ■ + ×. Sikeres bevitel esetén az „Infinit Ammo!" szöveges üzenet látható.

Nem futnak el az állatok: A „Credits" képernyőn üssétek be: ▲ + ●, Bal, L2, Le, Le. Sikeres bevitel esetén a „Dumb Animals Cheat Enabled" szöveges üzenet látható.

Gyors járás: A „Credits" képernyőn üssétek be: ▲ + ●, L1, Fel, Fel, Fel. Sikeres bevitel esetén a „Fast Walk Cheat Enabled" szöveges üzenet látható.

Könnyű találat: A „Credits" képernyőn üssétek be: ▲ + ●, Bal, L2, Fel, Le. Sikeres bevitel esetén az „Easy Hit Cheat Enabled" szöveges üzenet látható.

Gyors becserkészés: A „Credits" képernyőn üssétek be: ▲ + ●, L1, Bal, Bal, Fel.

Sikeres bevitel esetén a „Cheat To Deer Enabled" szöveges üzenet látható. Játék közben az L3 + R3 kombináció többszöri lenyomásával pillanatok alatt, hihetetlen közelségbe kerül a vad.

Nagyobb nyulak: A „Credits" képernyőn üssétek be: ■ + ×, ■ + ×, Bal, Bal. Sikeres bevitel esetén a „Rabbits Of Unusual Size!" szöveges üzenet látható.

A másik vadász kilövése: A „Credits" képernyőn üssétek be: ▲ + ●, ■ + ×, ■ + ×, ■ + ×. Sikeres bevitel esetén a „Stick It To The Other Hunters!" szöveges üzenet látható.

STAR WARS – REPUBLIC COMMANDO

PC

A konzol előhívásához játék közben nyomjatok (magyar billentyűzetkiosztásnál) [ö]-t, majd írjátok be az aktuális kódot.

LOADED: Minden fegyver max. munícióval

GHOST: Falon átjárás

FLY: Repülés

WALK: A repülés és a falon átjárás kikapcsolása

THEMATULAAKLIVES: Sérthetetlenség

INVISIBLE 1: Láthatatlanság az ellenfelek számára

BEHINDVIEW 1: Külső nézet

FIERFEK: Max. muníció

DARMAN: Következő küldetés

ALLWEAPONS: Minden fegyver

BLINDENEMIES 1: Az ellenfelek nem támadnak

SMITEEVIL: A közelben tartózkodó ellenfelek eltüntetése

KILLPAWNS: Az osztag tagjainak eltüntetése

SLOMO (szám): A játék sebességének megváltoztatása -5 és 5 között

SETJUMPZ (szám): Az ugrás mértékének megváltoztatása 500 és 1000 között

LAMASU: Minden pályaszint megnyílik

VIEWPLAYER (név): Multiplayer módban a beírt játékoshoz adja a kamerát

VIEWBOT: Köröz a kamera

STAT FPS: A frémráta kiíratása

STAT NET: Multiplayer módban a Net statisztika kiíratása

STAT MEM: A memória statisztika kiíratása

STAT GAME: A játék statisztikai kiíratása

TOGGLEFULLSCREEN: A játék futtatása ablakban, vagy teljes képernyőn

SUICIDE: Öngyilkosság

QUIT: Kilépés a játékból

SCRAPLAND

PC

Játék közben nyomjátok le a [Ctrl] + 0 billentyűkombinációt, majd a megjelenő konzolba gépeljétek be az aktuális kódszavakat.

/GOD: Sérthetetlenség

/SCRAP.SETMONEY (szám): Több pénz

/FREEZE: Megfagy az egész világ a játékos kivételével

/UNFREEZE: Kiolvad a világ

/FREE: Szabadon mozgatható a kamera

/STOP: Játék pauzálása

/GO: Vissza a játékba

/SAVE: Játék mentése

/RELOAD: Játék újra betöltése

VIEWTIFUL JOE

PS2

A „Cheat" mód engedélyezése: A főmenüben üssétek be a következő kombinációt: L1, R1, L1, R1, Fel, Le, Bal, Jobb, ▲, ●. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható. Hatására minden karakter, nehézségi szint, és videobejátszás választhatóvá válik.

GREG HASTING'S TOURNAMENT PAINTBALL

XB

Minden játékos választható: A karakterválasztó képernyőn, a bal analógkar folyamatos Jobbra, vagy Balra nyomása mellett használjátok a Fehér gombot. Sikeres ténykedés esetén előtűnnek újabb játékosok.

POSTAL 2 – APOCALYPSE WEEKEND

PC

Játék közben nyomjátok le a [Tab] billentyűt, majd a felnyíló konzolba írjátok be az aktuális kódot.

SISSY: A „Cheat" mód engedélyezése
GUNRACK: Minden fegyver
BLASTACAP: Max. muníció minden fegyverhez
CATFANCY: 80 cica hangtompító
HEADSHOP: Füves pipa
BLOCKMYASS: Golyóállómellény
JEWSFORJESUS: 5.000 pénz
PIGGYTREATS: Fánk
BOYANDHISDOG: Kutyakaja
SWIMWITHFISHES: Halradar
SMACKDATASS: Bőr ruha
IAMTHELAW: Rendőr ruha
IFEELFREE: Falon átjárás
FLY: Repülés
WALK: A repülés, és a falon átjárás kikapcsolása
ROCKINCATS: Cicahangtompító minden fegyverhez
DOKKINCATS: A cicahangtompító kikapcsolása
BOPPINCATS: Pattogó macska
SPLODINCATS: A pattogó macska kikapcsolása
ALAMODE: Lecsökkenti az energiát 1%-ra
PACKNHEAT: Eldobja a kézben lévő fegyvert
IAMSOLAME: Lecsökkenti az energiát 1%-ra, és eldobja a kézben lévő fegyvert

WINNIE THE POOH – RUMBLY TUMBLY ADVENTURE

GBA

Pályakódok:
Füles (1. pálya): 9744991
Füles (2. pálya): 9301241
Füles (3. pálya): 3220311
Füles (komplett): 3412121
Malacka (1. pálya): 5735172
Malacka (2. pálya): 7045732
Malacka (3. pálya): 1156612
Malacka (komplett): 1348422
Micimackó (1. pálya): 1937986
Micimackó (2. pálya): 1388596
Micimackó (3. pálya): 5399476
Kanga (1. pálya): 3412773
Kanga (2. pálya): 9999053
Kanga (3. pálya): 5505553
Kanga (komplett): 3011033
Tigris (1. pálya): 7847570
Tigris (2. pálya): 5560830
Tigris (3. pálya): 3834540
Tigris (4. pálya): 9172120
Tigris (komplett): 1749510
Komplett játék: 3013736

YS – THE ARK OF NAPISHTIM

PS2

Lépjetek be a „New Game" menüben található „Cheat" opcióba. Karddal érintsétek meg a kristályokat a leírt sorrendben, majd az aktiváláshoz karddal szúrjatok bele a középen elhelyezkedő talapzatba. Hangjelzés kíséri a sikeres bevitelt. A kódok bevitele előtt engedélyezzétek a „Cheat" módot.

A „Cheat" mód engedélyezése: A „Cheat" opcióban karddal érintsétek meg a következő kristályokat: Piros, Kék, Sárga, Piros, Kék, Sárga

Minden „Item" fél áron: A „Cheat" opcióban karddal érintsétek meg a következő kristályokat: 2x Sárga, 2x Kék, 3x Piros, 3x Sárga, 2x Piros, 2x Kék

20 „Item" gyarapítása: A „Cheat" opcióban karddal érintsétek meg a következő kristályokat: 2x Sárga, 2x Piros, 2x Kék, Sárga, Piros

A három kard energiájának feltöltése: A „Cheat" opcióban karddal érintsétek meg a következő kristályokat: Kék, Sárga, Piros, 3x Kék, 3x Piros, 3x Sárga, Kék, Sárga, Piros

Az „Ericcil" kard energiájának feltöltése: A „Cheat" opcióban karddal érintsétek meg a következő kristályokat: Kék, 2x Sárga, 3x Piros, 3x Kék, 2x Piros, Sárga

A „Livart" kard energiájának feltöltése: A „Cheat" opcióban karddal érintsétek meg a következő kristályokat: 3x Kék, 2x Sárga, Piros, Kék, 2x Piros, 3x Sárga

A „Blirante" kard energiájának feltöltése: A „Cheat" opcióban karddal érintsétek meg a következő kristályokat: 2x Kék, 3x Sárga, Piros, Kék, 3x Piros, 2x Sárga

Megnyílik minden bónusz a játékban: A „Cheat" opcióban karddal érintsétek meg a következő kristályokat: 4x Piros, 4x Kék, 4x Sárga, 2x Kék, 2x Sárga, 2x Piros

„Level 10" induláskor: A „Cheat" opcióban karddal érintsétek meg a következő kristályokat: Piros, 2x Kék, 2x Piros, Kék

„Level 20" induláskor: A „Cheat" opcióban karddal érintsétek meg a következő kristályokat: Piros, 2x Kék, 2x Piros, 2x Kék

„Level 30" induláskor: A „Cheat" opcióban karddal érintsétek meg a következő kristályokat: 2x Piros, 2x Kék, 2x Piros, 2x Kék

„Level 40" induláskor: A „Cheat" opcióban karddal érintsétek meg a következő kristályokat: 2x Piros, Kék, 2x Piros, 2x Kék, Sárga

„Level 60" induláskor: A „Cheat" opcióban karddal érintsétek meg a következő kristályokat: 2x Piros, 2x Kék, 2x Sárga, 2x Piros, 2x Kék, 2x Sárga

SCALER

GC, XB

Energia visszatöltés: Játék közben pauzáljatok, majd lépjetek be az „Options" menüben található „Audio" opcióban. Itt gyorsan üssétek be: R, L, R, L, Y, Y, X, X, R, X. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Code Activated!" szöveges üzenet olvasható.

200,000 Klokkies: Játék közben pauzáljatok, majd lépjetek be az „Options" menüben található „Audio" opcióban. Itt gyorsan üssétek be: L, L, R, R, Y, X, Y. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Code Activated!" szöveges üzenet olvasható.

Végtelen elektromos bomba: Játék közben pauzáljatok, majd lépjetek be az „Options" menüben található „Audio" opcióban. Itt gyorsan üssétek be: R, R, L, L, Y, Y, X. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Code Activated!" szöveges üzenet olvasható.

DYNASTY WARRIORS 3

XB

Az „Opening Edit" opció megnyitása: A főmenüben üssétek be a következő kombinációt: X, Fekete, Y, Fehér, L, R, Fehér, Fehér. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható. Az „Options" menüben keressétek.

Minden Shu generális választható: A főmenüben üssétek be a következő kombinációt: Fehér, Fekete, X, Y, Fehér, R, L, Fekete. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható.

TY THE TASMANIAN TIGER 2 – BUSH RESCUE

GC

Megmutat minden felvehető tárgyat: Játék közben gyorsan üssétek be: Start, Start, Y, Start, Start, Y, Fel, Le, Bal, Jobb. Sikeres bevitel esetén gitárpengetés hallható. Ezután figyeljétek az égbe nyúló zöld sugarakat. Ezek jelzik a tárgyak helyét.

Minden „Level 1" szintű bumeráng megnyílik: Játék közben gyorsan üssétek be: Start, Start, Y, Start, Start, Y, X, B, X, B. Sikeres bevitel esetén gitárpengetés hallható.

Minden „Level 2" szintű bumeráng megnyílik: Játék közben gyorsan üssétek be: Start, Start, Y, Start, Start, Y, B, X, B, Y. Sikeres bevitel esetén gitárpengetés hallható.

Minden Bunyip vizsga: Játék közben gyorsan üssétek be: Start, Start, Y, Start, Start, Y, B, X, B, A. Sikeres bevitel esetén gitárpengetés hallható.

100,000 opál: Játék közben gyorsan üssétek be: Start, Start, Y, Start, Start, Y, X, A, X, A. Sikeres bevitel esetén gitárpengetés hallható.

CONSTANTINE

PS2

Sérthetetlenség: Játék közben a Select gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: Bal, Jobb, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Jobb, Bal, ■, ■. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn.

Szintugrás: Játék közben a Select gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: Jobb, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Bal, ■, ●, ●, ■, ■, ■, ■, ●, ●. Sikeres bevitel esetén pár másodperc múlva elkezdődik a következő pálya betöltése.

Végtelen muníció: Játék közben a Select gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: ■, R2, R2, Bal, Jobb, Bal, Jobb, ●, ●, Bal, Jobb. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn.

Végtelen varázslat energia: Játék közben a Select gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: Bal, Jobb, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Jobb, Bal, ●, ●. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn.

Gyorstüzelő Shotgun: Játék közben a Select gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: L2, Bal, R2, Bal, ●, ■, ●, ■. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn.

Gyorstüzelő Purger: Játék közben a Select gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: R2, Bal, L2, Bal, ■, ●, ■, ●. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn.

Robbanó „Holy Water Bombs": Játék közben a Select gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: Jobb, Bal, ■, ●, ■, ●, Bal, Jobb. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn.

Egylövéses halál: Játék közben a Select gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: R2, Bal, Jobb, Jobb, Jobb, Jobb, ■, ■. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn.

Nagy tűzgömb lövedék: Játék közben a Select gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: ●, ●, ●, Bal, Jobb, Jobb, Bal, Bal, Jobb. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn.

Kis tűzgömb lövedék: Játék közben a Select gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: ●, ●, ●, Bal, Jobb, Jobb, Bal, Jobb, Bal. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn.

Belsőnézet: Játék közben a Select gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: R2, L2, L2, R2, Bal, Bal, Jobb, Jobb. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn. Az eredeti állapot visszaállításához ismét üssétek be a kombinációt.

Elmosódott kép: Játék közben a Select gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: ■, R2, R2, ●, ●, Jobb, Jobb. Sikeres bevitel esetén

egy villanás látható a képernyőn. Az eredeti állapot visszaállításához ismét üssétek be a kombinációt.

Nagy fejű szereplők: Játék közben a Select gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: R2, Bal, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Bal, R2. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn. Az eredeti állapot visszaállításához ismét üssétek be a kombinációt.

Lassú mozgású démonok: Játék közben a Select gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: ■, R2, Jobb, ●, ●, ●, Bal, Bal. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn. Az eredeti állapot visszaállításához ismét üssétek be a kombinációt.

A játékban eltöltött idő kiírása: Játék közben a Select gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: ●, ●, ●, ●, ■, ■, ■, ■, Bal. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn.

DOOM 3 – RESURRECTION OF EVIL

PC

A konzol előhívásához játék közben nyomjátok le a [Ctrl]+[Alt]+[0] billentyűkombinációt, majd írjátok be a lenyíló konzolba az aktuális kódot.

GOD: Sérthetetlenség

GIVE ALL: Minden fegyver max. munícióval

GIVE AMMO: Max. lőszer az aktuális fegyverhez

GIVE ARMOR: A páncél feltöltése 125-re

GIVE HEALTH: Max. energia

GIVE WEAPON_BFG: BFG fegyver

BENCHMARK: Frémráta teszt

COM_SHOWFPS 1: A frémáta kiíratása a képernyőre

NOCLIP: Falon átjárás, újra beírva a kikapcsolása

SWAT 4

PC

Készítsetek biztonsági másolatot a „C:\ Program Files\ Sierra\ SWAT 4\ Content\ System" mappában lévő „Swat4.ini"-ről. Ezután nyissátok meg, és keressétek ki az [Engine.GameEngine] rész alatt lévő „EnableDevTools=False" sort, majd írjátok át „EnableDevTools=True"-ra. Játék közben, az [ö] billentyű lenyomása után felbukkanó konzolba írjátok be az aktuális csalást.

BEHINDVIEW 1: Külső nézet

BEHINDVIEW 0: A külső nézet kikapcsolása

GHOST: Falon átjárás

WALK: A falon átjárás kikapcsolása

GOD: Sérthetetlenség

OPEN (pálya neve): A beírt pálya betöltése

Pálya nevek:

SP-ABomb	SP-Foodwall
SP-ArmsD	SP-Hospital
SP-AutoGarage	SP-MeatBarn
SP-Casino	SP-PowerPlant
SP-Courthouse	SP-RedLibrary
SP-DNA	SP-Tenement
SP-FairfaxResidence	SP-Training

HOT WHEELS - HIGHWAY 35 WORLD RACE

GBA

A következő kódszót a „Password" képernyőn kell beírni.

FQ5R LBLX: Megnyílik minden autó és a legtöbb pálya

POPEYE – RUSH FOR SPINACH

GBA

A következő kódszavakat a „Password" menübe kell beírni.

F4BG*XT5: Komplettre teljesített játék, plusz megnyílik minden bónuszjármű

FJBGWXZF: Megnyílik a „moon" pálya

PSYCHONAUTS

XB

Minden Psi tulajdonság: Játék közben, az L + R kombináció folyamatos nyomva tartása mellett gyorsan üssétek be: B, B, Y, Fehér, klikk a Bal analógkaron, Y. Sikeres bevitel esetén egy bekiabálás hallható.

100-as „Rank": Játék közben, az L + R kombináció folyamatos nyomva tartása mellett gyorsan üssétek be: Klikk a Bal analógkaron, klikk a Jobb analógkaron, klikk a Bal analógkaron, Fehér, B, Fehér. Sikeres bevitel esetén a „Psi Power Upgrade Earned!" szöveges üzenet jelenik meg.

9999 élet: Játék közben, az L + R kombináció folyamatos nyomva tartása mellett gyorsan üssétek be: klikk a Bal analógkaron, Fehér, Fehér, B, A, klikk a Jobb analógkaron. Sikeres bevitel esetén egy bekiabálás hallható.

Max. muníció: Játék közben, az L + R kombináció folyamatos nyomva tartása mellett gyorsan üssétek be: klikk a Jobb analógkaron, A, 2x klikk a Bal analógkaron, Y, B. Sikeres bevitel esetén egy bekiabálás hallható.

Sérthetetlenség: Játék közben, az L + R kombináció folyamatos nyomva tartása mellett gyorsan üssétek be: B, Fehér, B, B, Y, Fekete. Sikeres bevitel esetén egy bekiabálás hallható.

9999 „Arrowheads": Játék közben, az L + R kombináció folyamatos nyomva tartása mellett gyorsan üssétek be: A, 2x klikk a Jobb analógkaron, Fehér, Y, X. Sikeres bevitel esetén egy bekiabálás hallható.

Minden eszköz választható: Játék közben, az L + R kombináció folyamatos nyomva tartása mellett gyorsan üssétek be: klikk a Jobb analógkaron, B, Fehér, Fehér, Y, X. Sikeres bevitel esetén egy bekiabálás hallható. *Megjegyzés: Érdemes a Psi tulajdonságok megszerzése előtt aktiválni.*

HE-MAN – DEFENDER OF GRAYSKULL

PS2

Az „Options" menüben található „Cheats" opcióban gyorsan üssétek be a kívánt csalást.

Sérthetetlenség: Jobb, ●, Fel, Bal, ×. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Invulnerability" felirat.

Pályaválasztás: ×, Bal, Fel, ●, Le. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „All Levels" felirat. Hatására a főmenüben megjelenik a pályaválasztó menü.

Végtelen Grayskull energia: Le, Jobb, ×, ●, Le. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Unlimited Grayskull Power" felirat.

Dupla sebzés: ●, Jobb, ×, Fel, ×. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Double Damage" felirat.

CONSTANTINE

XB

Sérthetetlenség: Játék közben a Back gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: Bal, Jobb, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Jobb, Bal, X, X. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn.

Szintugrás: Játék közben a Back gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: Jobb, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Bal, X, Y, Y, X, X, X, X, Y, Y. Sikeres bevitel esetén pár másodperc múlva elkezdődik a következő pálya betöltése.

Végtelen muníció: Játék közben a Back gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: X, Fekete, Fekete, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Y, Y, Bal, Jobb. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn.

Végtelen varázslat energia: Játék közben a Back gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: Bal, Jobb, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Jobb, Bal,

Y, Y. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn.

Gyorstüzelő Shotgun: Játék közben a Back gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: Fehér, Bal, Fekete, Bal, Y, X, Y, X. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn.

Gyorstüzelő Purger: Játék közben a Back gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: Fekete, Bal, Fehér, Bal, X, Y, X, Y. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn.

Robbanó „Holy Water Bombs": Játék közben a Back gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: Jobb, Bal, X, Y, X, Y, Bal, Jobb. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn.

Egylövéses halál: Játék közben a Back gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: Fekete, Bal, Jobb, Jobb, Jobb, Jobb, X, X. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn.

Nagy tűzgömb lövedék: Játék közben a Back gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: Y, Y, Y, Bal, Jobb, Jobb, Bal, Bal, Jobb. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn.

Kis tűzgömb lövedék: Játék közben a Back gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: Y, Y, Y, Bal, Jobb, Jobb, Bal, Jobb, Bal. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn.

Belsőnézet: Játék közben a Back gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: Fekete, Fehér, Fehér, Fekete, Bal, Bal, Jobb, Jobb. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn. Az eredeti állapot visszaállításához ismét üssétek be a kombinációt.

Elmosódott kép: Játék közben a Back gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: X, Fekete, Fekete, Y, Y, Jobb, Jobb. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn. Az eredeti állapot visszaállításához ismét üssétek be a kombinációt.

Nagy fejű szereplők: Játék közben a Back gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: Fekete, Bal, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Bal, Fekete. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn. Az eredeti állapot visszaállításához ismét üssétek be a kombinációt.

Lassú mozgású démonok: Játék közben a Back gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: X, Fekete, Jobb, Y, Y, Y, Bal, Bal. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn. Az eredeti állapot visszaállításához ismét üssétek be a kombinációt.

A játékban eltöltött idő kiírása: Játék közben a Back gomb lenyomásával lépjetek a „Journal" képernyőre, majd üssétek be: Y, Y, Y, Y, X, X, X, X, Bal. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható a képernyőn.

SPLINTER CELL 3 – CHAOS THEORY

PS2

Minden „Solo" küldetés választható: A névbeíró képernyő után, a „Solo Menu" képernyőn tartsátok folyamatosan nyomva az L1 + L2 + R1 + R2 kombinációt, majd üssétek be: 5x ■, 5x ●. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható. Ezután lépjetek a „Load Game" menüben található „Mission" opcióba és válasszatok pályát.

Minden „Coop" küldetés választható: A névbeíró képernyő után, a „Coop Menu" képernyőn tartsátok folyamatosan nyomva az L1 + L2 + R1 + R2 kombinációt, majd üssétek be: 5x ■, 5x ●. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható. Ezután lépjetek a „Campaign", vagy a „Hall Of Fame" opcióba és válasszatok pályát.

BROTHERS IN ARMS – ROAD TO HILL 30

PC

Készítsetek biztonsági másolatot a „C:\ Program Files\ Ubisoft\ Gearbox Software\ BrothersInArms\ System" mappában lévő „bia.ini"-ről. Ezután nyissátok meg, és keressétek ki az „Engine.GameInfo" –részt. Írjátok be alá a „bCheatsEnabled=True" parancssort. Keressétek meg a „ConsoleKey=0" sort, és írjátok át a „0"-t „192"-re. Végül mentsétek el a változtatást. Játék közben nyomjátok le az [ö] billentyűt, majd gépeljétek be a képernyő alján felbukkanó konzolba az aktuális kódot.

GOD: Sérthetetlenség

FLY: Repülés

GHOST: Falon átjárás

WALK: A repülés és a falon átjárás kikapcsolása

ALLWEAPONS: Minden fegyver

ALLAMMO: Max. muníció

INVISIBLE 1: Láthatatlan maradsz az ellenfelek számára, amíg nem lősz rájuk

OLDMOVIE: Régi mozis mód

PARIAH

PC

A következő kódokat játék közben, a „Settings" menüben lévő „Cheat Codes" ablakban kell gépelni. Ügyeljetek a kis és nagybetűkre.

ALLAMO: Max. muníció

P33kaB00: A videók átlépése

BESTBUYpwnsYou: A „Best Buy" Multiplayer pálya megnyitása

Ebpwnz: Az „EB Games" Multiplayer pálya megnyitása

FuturePwnage: A „Future Shop" Multiplayer pálya megnyitása

GameStopPwnage: A „Gamestop" Multiplayer pálya megnyitása

YouGotGroove: A „Groove" Multiplayer pálya megnyitása

TargetingYou: A „Target" Multiplayer pálya megnyitása

TRUPwned: A „Toys R Us" Multiplayer pálya megnyitása

PwnageMart: A „Walmart" Multiplayer pálya megnyitása

F3ARM3: Sérthetetlenség

ShhItsaSecret: Az összes Secret megnyitva

IMALAZYBEEOTCH: Minden pálya választható Single Player módban

MYLOCATION: Helymeghatározás kiíratása a képernyőre

A következő kódokat játék közben, az [ö] billentyű lenyomására megjelenő konzolba kell begépelni.

GOD: Sérthetetlenség

GHOST: Falon átjárás

FLY: Repülés

WALK: A falon átjárás és a repülés kikapcsolása

ALLAMMO: Max. muníció

BEHINDVIEW 1: Külső nézet

BEHINDVIEW 0: Belső nézet

SUICIDE: Öngyilkosság

ADDBOTS (szám): Botok behívása Multiplayer módban

ALLWEAPONS: Minden fegyver

STAT FPS: A frémráta kiíratása a képernyőre

STAR WARS – REPUBLIC COMMANDO

PC, XB

Játékleírás:

Megjegyzés: Ez a végigjátszás Xboxon lett lejátszva. Ha bármilyen jellegű eltérés mutatkozna másik géptípusokon az ebből fakadóan történhet.

A sötét oldal belép a Galaxisban zajló háborúba.

Te, a klón sereg egy különleges operációs

elit alakulatának, a Delta 38-asoknak a „Boss" névre hallgató vezetője vagy. Feladatod a köztársaság védelmezése, diverzáns szabotázsakciók végrehajtása.

Az irányítás:

„Use Xbox controller configuration 1" esetén:

Bal analógkar: Mozgás

Jobb analógkar: Kamera

Y gomb: Ugrás

Bal analógkar nyomva tartva: Guggolás

Jobb analógkar nyomva tartva: Zoom

B gomb: Ütés

L (ravasz) gomb: Akció és használat

R (ravasz) gomb: Tüzelés

Fekete gomb: Gránátok kiválasztása

A gomb: Gránát eldobása

Fehér gomb: Éjjellátó mód

X gomb: Újratöltés

Start gomb: Pause

Back gomb: Küldetés megjelenítése a képernyő tetején

Irányítókereszt: Fegyverváltás. Ez mindig az általad felszedett fegyverektől függ.

Parancsok kiadása és jelentése:

Search and Destroy(R + Bal): A katonák önállóan hatolnak előre. Fedezéket használva felkutatják, majd megsemmisítik az ellenséges pontokat. Ideális mozgásforma ott, ahol sietni kell, és nincs nagy tűzerejű ellenség.

Form Up (R + Jobb): A csapat egy emberként, fedezékeket használva, nagyobb tűzerőt kifejtve nyomul előre. Ideális harcforma, ha bekerítenek, vagy körülvesznek az ellenséges egységek.

Secure Area (R + Fel): A megtisztított területen, őrző-védő tevékenység ellátásához. Ideális, ha ajtót kell nyitnod, de a helyiségnek több bejárata is van. Odaállítod a katonákat, ők biztosítják a bejáratot.

Cancel Manevuer (R + Le): A kiadott parancsokat törli, pl.: elfoglal egy fedezéket a katonád, erre a parancsra viszont kimászik onnan.

Egyénileg kiadható parancsok, akció közben:

Sniper Position: A kijelölt katona mesterlövész pozíciót vesz fel

Grenade Position: A kijelölt katona gránátokat fog dobálni a támadóhullámra

Anti-Armor Position: Páncéltörő formációt vesz fel az egységed erre kijelölt tagja

Construct Trap: Csapdát állítanak a katonáid az ellenség számára

Demolition Position: Útelzárást, torlaszokat, Droid Dispensereket robbantanak fel

Disarm Landmine: Aknamezők semlegesítése

Door Breach: Ajtózárak felrobbantása

Door Slice: Ajtózárak csendes felnyitása

Revive Ally: Az elesett katonádat feléleszti, az arra kijelölt másik katona; magadra is kérheted ezt a parancsot: ilyenkor 50% életenergiát kapsz

Slice Console: Biztonsági rendszerek feltörésére, szabotáló programok bejuttatására ad lehetőséget

GENOSIS

Extreme Prejudice

A szállítójárműved megérkezett a Genosisra. Javában dúl a háború. Feladatod, hogy megtaláld az embereidet. Menj a nyíl után, ami a képernyődön mutatja a helyes irányt.

Találsz egy Bacta-energiatöltőt. Töltsd fel magad vele (Bal ravasz nyomva tartva). Segíts a droidok kilövésében. Szemben lőszerek vannak. Haladj tovább. Megint tűzharcba keveredsz. Lőj bele a droidok melletti tartályba, ez a javát kiiktatja. Ha végeztél, menj az alagúton keresztül a katonákhoz.

A droidokat legyőzve haladj tovább. A következő helyen termál detonátorokat találsz. Dobj be egyet a nyíllal jelzett csatornanyílásba. A lyukon menj le, találsz ott egy Bacta-egységet is. Keresd meg a 62-es katonád (Scorch). Utasítsd, hogy szereljen fel robbanóanyagot a bunkerre, addig te fedezed. Ha Scorch elhelyezte a detonátort, irányítsd rá a robbanóanyagra a célkeresztet és robbantsd fel. Várd meg, amíg a póklépegetőt kilövik, majd menj az alagútba.

Into The Hive

A nagy boltíves termen haladj keresztül. A felfelé vezető lépcsők után, balra termál detonátorokat találsz. A jobb ajtót robbantsd be.(Minden ilyen akcióműveletet, a katonáiddal is el tudsz végeztetni). Az ajtó kinyitása után, találkozol a 40-es katonával (Fixer). Elég sárga az energia jelzése. Menj vissza a lépcsőkön a boltíves terembe. Ott találsz Bacta-egységet, utasítsd, hogy gyógyítsa meg magát.(Célkeresztet irányítsd a Bacta-egységre, és nyomd meg a Bal ravaszt.)

Ahol találkoztál Fixerrel, ott van egy konzol. Klikkelj rá, mire Fixer nekilát feltörni. Amikor a túlsó ajtó energiapajzsa megnyílik, hatoljatok be.(Tipp: Ha egy ellenfél túl erős számodra, célozz rá, majd a Bal ravaszt nyomd meg. Hatására minden katonád erre a célpontra fog tüzelni).

Újabb ajtót találsz. Ha kinyitottad, egy emeletre érsz. A feladat a földszinti részen található űrhajó felrobbantása. Haladj tovább, és a sötét teremben az éjjellátó módot használd (Fehér gomb). Balra ajtót látsz, ott lőszerek lesznek. A jobb ajtón folytasd utad. Szemben lőszer és detonátorok, jobbra torlasz helyezkedik el. A torlaszt robbantasd fel, fedezd a katonád, majd újabb ajtó következik. Haladj balra a ládák között. A folyosó végén a ládákat megkerülve, menj be az ajtón.

The Strength Of Brothers

A kötélen leereszkedve, rátalálsz a 07-es katonára (Sev). Most már teljes a szakaszod. Találsz itt még detonátort és lőszereket is. Lődd be az üveget, és a túlsó ajtón haladj tovább.

Nyittasd fel az ajtót, miután a Super Droiddal végeztél. Szemben egy energiapajzzsal védett ajtót látsz. Menj az emeletre, és az ablakon keresztül nyiss tüzet az űrhajóra. Az embered addig fedezzen (Sniper Position parancs). A lezuhanó űrhajó berobban a pajzzsal védett terembe, így már szabad az út, tehát kövesd a nyilat a jobb oldali ajtóig.

Infiltrate The Droid Foundry

Itt az a feladatod, hogy beszivárogjatok a droidöntödébe. A liftből kilépve, balra megtalálod a mesterlövész átalakítót (Sniper Attachment). Törd be az ajtót, és haladj tovább, de az embereidet tartsd magad mellett (Form Up). A hídon lődd ki a Warriorokat, majd menj le a lejtőn balra. Az embered vegyen fel mesterlövész pozíciót, te pedig lőj ki minden tojást (a mennyezetről csüngőket is), és haladj tovább lefelé.

Ki kell kapcsolnod az elektromos pajzsot a generátoron, a terem túlsó végén lesz a konzol, amin ezt megteheted. Az embereidet helyezd pozíciókba, hogy fedezzenek munka közben. Ha a pajzsot kikapcsoltad, a generátort robbantasd fel, és az így feltárult nyílásba menj be.

The Heart Of The Machine

A kötélről leereszkedve kemény ellenállásba fogsz ütközni. A Warriorok addig fognak támadni, amíg torlaszról torlaszra el nem jutsz a barlangig, ezért használd az embereid mesterlövész pozícióját. A másik teremben fel kell robbantanod a sziklát, hogy hídként szolgáljon a túlsó oldalig.

Jobbra egy plazmaágyú található. Küldd be oda az egyik katonád, a többit pedig pozíciókban helyezd el. Robbantsd fel a sziklát, gyógyíttasd meg a katonákat, és menj át a túlsó partra. Ezután hatolj be a ventilációs rendszerbe.

Destroy The Factory

Feladatod a gyár elpusztítása. Balra robbantsd be a rácsot, és ha behatoltál, újabb ajtórobbantásra lesz szükség. Szemben lesz egy konzol, ami az ajtópajzsot nyitja. Ha ez megvan, küzdd le a két Super Droidot, és robbantsd be a bal oldali ajtót. A folyosón ismét egy Super Droid, az ajtón túl, pedig Warriorok. Jobbra egy konzol nyitja a Bacta-egységet, és egy új fegyvert is találsz (Elite Beam). Szemben az ajtón folytasd utad, keresztül a folyosókon, ahonnan egy kis előtérbe jutsz. Az ablakon keresztül intézd el a droidokat, majd balra indulj el, és robbantsd fel a generátort. Haladj előre.

Jobbra Bacta-egységeket találsz. Nyomulj be az ajtón, ahol jobbra Bacta és muníció, valamint a vörös fénynél egy ablak található. Helyezd oda pozícióba az egyik katonát. A következő terembe beérve, balra a konzolt kell „meghackelni", utána felrobbantani a tőle jobbra lévő vezérlőt. A gyár a szabotációknak köszönhetően itt már nagyon roskadozik. A túlsó nyíláson lépj le, mert a folyosó végén egy hajó vár. Juss el odáig.

Advance To The Core Ship

A Genosian felszínén vagy. Egy kanyonon keresztül kell behatolni a légvédelmi rendszerbe. A bunker bejáratát erős különítményekkel védik. A sziklák közt végighaladva, balra robbantasd fel a torlaszt, és fedezd a katonádat munka közben.

Ha felrobbantottad a torlaszt, helyezd a katonákat pozícióba. Jobbra egy lezuhant csapatszállító fekszik, de a lézerágyú még működik rajta. Küldd bele a katonádat. Ezután folytasd utadat előre. Balra Warriorok bukkannak fel, ilyenkor a mesterlövész pozíció nagy szolgálatot tesz. Fordulj jobbra, és az embereid ne hagyd hátra. A következő szikla felrobbantása után vége a pályarésznek.

Canyons Of Death

A barlangból kijutva, nagyon kemény ellenállásra számíts. A katonáid pozícionális elhelyezése a siker titka. Menj előre, és a Bacta-egységnél töltsd vissza az elveszett energiákat. Indulj el jobbra, itt küzdd le a bejárat előtti erőket. Iktasd ki gyorsan a bejárat feletti két ágyút. Haladj előre, majd lépj a bunkerbe.

To Own The Skies

A légvédelem ágyúit kell tönkretenni, mégpedig úgy, hogy a hidraulikájukat kell felrobbantanod. A folyosóra kilépve kétfelé ágazik az út. Mehetsz jobbra és balra is, a lényeg a következő terem. Robbantsd fel a gépet a terem közepén, azután siess a kinyílt terembe. Az ablakon Warriorok repülnek be. Ez mindaddig így lesz, amíg az ablak melletti kapcsolóval be nem zárod a redőnyt.

Szedd fel a gránátokat, és menj egy szinttel feljebb, majd a folyosó végén robbantsd fel az ajtót. Itt már két ablakot kell lezárnod. Haladj a következő szintre, robbantasd fel a gépet, így az ágyúk ki vannak iktatva.

Új parancsot kapsz: hagyd el a bunkert. A felrobbant gépnél haladj tovább. A lenti teremben megint két ablakot kell lezárni, majd az ajtót kinyitni. Haladj lefelé, a pályaszakasz végéhez.

Territory

A bunkerből kilépve haladj jobbra, lesz ott Bacta és muníció is. Balról, a túlsó oldalon a droidok lőni kezdenek,

jól jön a mesterlövész ilyenkor. Menj előre, a lezuhant gép ágyúja használható állapotban maradt. Használd a Super Droid ellen.

Menj tovább a sziklák között. Az embereid hagyd hátra, hogy fedezzenek. A Super Droid kinyírása után hívd őket magadhoz és haladjatok előre. A bunker már látszik a sziklák után. Találsz egy L-J 50-es géppuskát, használd ki. A Bacta mellett, rábukkansz az Anti-Armor Attachmentre is. (Ez a DC-17M karabélyod gránátvető része). A bunkerbe nem tudsz bejutni, mert pajzs zárja le a belső ajtót.

Menj vissza a Bacta-állásig és robbantsd be a sziklát. Az embereid helyezd pozíciókba, mert a bunkerből egy Spider Droid jön elő. Használd rá az új fegyveredet; lőszert és Bactát találsz itt bőven. A bunkert itt is pajzs védi. Nemsokára segítség érkezik, szétlövik a pajzsot, hogy be tudj jutni. Bent nyiss ajtót, és a konzollal hívd át a hidat. Haladj tovább, és nyisd fel a szellőzőrácsot.

Infiltration Of The Core Ship

Feladatod a ventilációs rendszeren keresztül behatolni, és a védelmi rendszert meggyengítő kódot bejuttatni a magba. Itt nem lesznek társaid, mivel mindenki külön feladatot kapott. Haladj jobbra, és bújj át a droidokkal szemközt. Ne lőj rájuk, mert mind lemászik az állványról.

Fordulj jobbra, majd megint jobbra. Egy ágyú, és egy Super Droid vár. Ezután fordulj balra, majd haladj előre. A kis folyosó végén jobbra bejutsz. Bacta, és lőszerek várnak. Szemközt egy rácsot kell berobbantanod.

Óvatosan haladj előre. Az ajtó felett lődd szét az ágyút. Az ablaknál kívül is vár egy Elite Beam Warrior. A robbantás után újabb liftezés következik, majd a Storage Rack vezérlő szobát kell szabotálni. Ez végzi a robotok szállítását, azokban a fogashoz hasonló állványokban. Lődd szét a vezérlőpultokat.

A következő folyosón szintén ez a teendőd, de még a konzolt is át kell programoznod. Haladj tovább, szedd fel a lőszereket, majd balra lesz a liftakna. A Super Droidok gyengélkednek, de jobbra azért lesz pár harcias példány. Robbants utat a torlaszon, és menj a következő liftig.

Waking The Giant

A liftből már vágj is a droidok közé egy elektrogránátot, csak úgy a hecc kedvéért. Indulj el balra, nemsokára kétfelé ágazik a folyosó. Balra lőszereket találsz. Folytasd utad előre. Találkozol Sevvel, meg két droiddekával. Undok jószágok nagyon, ezért húzódj fedezékbe, és dobáld meg termogránáttal őket.

Nyomulj előre, majd Scorch és Fixer is előkerül. A folyosó végén egy Droid Dispenser is felbukkan. Rakd pozícióba a társaidat, majd robbantsd fel a droidkeltetőt.

A következő teremben helyezd el a katonáidat, de ne az ajtóhoz közel. Az emeleti konzolt nyisd ki. Az ablakon túlról támadás ér. Ha kinyitottad az ajtót, még egy Spider Droid is meglátogat. A következő ajtót kinyitva, némi ellenállás után véget ér a pályarész.

Belly Of The Beast

Ez egy viszonylag nehezebb pálya, mert itt az idő is szorít. A bejuttatott romboló kódoknak köszönhetően, a komplexum finoman szólva: „rommá" esik szét. Öt perc áll rendelkezésre, hogy elhagyd a bunkert.

A katonákat tartsd magad mellett, és akár kézitusával öld meg a könnyebb droidokat. Használd sűrűn az elektrogránátokat. A nagy terembe érve, az embereket helyezd el kétoldalt.

Bal oldalon lent lőszerek, gránátok hevernek. A torony tövében lesz a konzol,

ami az ajtót nyitja. Két ágyú is van a falon, ezeket gyorsan lődd le. Ha az ajtót kinyitottad, rohanj ki rajta az ablakig.

ASSAULT SHIP

Ghost Ship Recon

Ismét egyedül vagy, a társaiddal elvesztetted a rádió kontaktust. Ők nem hallanak téged, de te hallod őket. A jobb ajtón menj be, majd a konzollal nyisd ki a robbanókamra ajtaját. Menj vissza, és ugorj le a torpedókamrába. Itt már helyreállt a rádiókapcsolat a szakasszal.

Menj fel az emeleti folyosón, balra találsz lőszert. Jobbra haladva egy szellőzőnyíláshoz érsz, ahol nagyon sötét van. Használd a Night Visort. A csövek közt balra haladva elérsz egy újabb nyílást, ahonnan egy függőfolyosóra jutsz ki. A végén egy lezárt nyílás, de jobb oldalon egy szövetséges katona kinyitja neked. Bent megint sötét van. Használd a pisztolyt a lapuló MagnaGuardok ellen.

A folyosóra kiérve balról ismét leskelődik egy. Jobbra Bacta-egységet találhatsz, majd menj a folyosó végén a konzolhoz. Alig érsz hozzá, máris három látogató jelenik meg. Ha végeztél velük, nyisd fel az ajtót és bújj be rajta.

Delta Town

Meg kell találnod a Delta 07-est. Kövesd a nyilat. A folyosón jobbra, a lépcsőn menj fel, és nézz ki az ablakon. Megvan a Delta 07-es, aki kinyitja az ajtót a folyosó végén. Ekkor támadás éri. Menj le a lépcsőn, és balra a nyíláson bújj át. Némi kanyargás után, egy hosszú folyosóra jutsz ki. A tartályokba lőj bele, ami mögött egy zsoldos lapul.

Indulj tovább balra. A lejtős rész végén, termogránát és lőszer található. Haladj a folyosón tovább. A végén ismét szétlőhető tartályok lesznek, mögötte pedig az átjáró. A következő folyosóra kijutva, egy Shotgunt szerezhetsz.

A folyosó bal oldalát egy akna zárja el.(Mély szomorúsággal jegyzem meg: Sehogy sem sikerült hatástalanítanom egymagam. De körülbelül akkora sérülést okozott a páncélon, mintha egy bolha megrúgott volna).

A konzolos terembe érsz, ahol a 07-es bajba került. Nyisd ki a konzolt, és készülj fel a látogatókra, majd ahonnan a zsoldosok kijöttek, ott folytasd utadat. Nyisd ki az ajtót, ott lesz a pálya vége.

Unwelcome Visitors

Indulj balra a folyosón, majd megint balra. Siess át a lépcsős terem túloldalára. Bacta-egység, és elektrogránátok is lesznek ott. Haladj tovább, a zsoldosok támadása után balra kanyarodik a folyosó. Két Turret Droid vár a mennyezeten. Szedd le őket. A következő Turret Droidok nem működnek.

Fordulj jobbra, és a konzolon kapcsold be őket. Az ágyúk téged nem, de a zsoldosokat lőni kezdik. Maradj ott a konzolnál, majd az átjutott zsoldosokat lődd le. A következő konzolt kinyitva, a feltáruló ajtón menj be. A következő ajtón át eléred a pályaszakasz végét.

Rescue The Squad

Feladatod a szakasz megmentése. Fordulj jobbra. A zsoldosokat, és a balra lévő Turret Droidot pisztollyal simán leszedheted. Az emeletre menj fel, szemben Bacta, balra robbantanod kell. Jobbra egy Turret Droid, és egy zsoldos lapul. A hátadra is figyelj. A robbantás után ismét folyosó jön. Jobbra a benyílóban karabélylőszert találsz. Az emeletre eljutva elérted a pályarész végét.

Alone

Indulj el jobbra. Amikor az ajtón bejutsz, a mennyezet beomlik a zsoldosok

alatt. A terem végén, balra van az ajtó. A következő ajtót robbanthatod, vagy csak simán feltörheted, nincs jelentősége. A további ajtókon haladj át, azután lődd le az aknatelepítő zsoldost.

A következő folyosórészen Bacta és gránátok. A barikádot felrobbanthatod, vagy az előtte jobbra lévő lyukon keresztül meg is kerülheted. A nagy állatra a folyosó végén dobj fénygránátot, utána Shotgunnal lődd le. Vedd el a fegyverét (ACP LS-150), majd robbantsd be az ajtótorlaszt.

A következő teremben telepíts aknát a jobb oldali kis tartályra. A Bactától balra lesz lőszer és elektrogránát. Az előkerülő Fixer nekilát ajtót nyitni. Fedezd magad hátulról, és robbantsd fel a Droidracket. Ha Fixer megnyitja az ajtót, a pályának vége.

Troika

Haladj előre, és Fixert tartsd magad mellett. A lépcsős teremben az emeletre is figyelj, majd menj át a túloldalra. A következő teremben rakj aknát az ajtó előtti kis tartályra. A lépcsőn menj fel, karabélylőszert találsz, majd lépj be az ajtón, és lődd le a Turret Droidokat.

A folyosó végén egy gépágyút találsz, ültesd bele Fixert. Ha már senki nem mozog a folyosón, menj a következő ajtóhoz és nyisd ki. A teremben fekszik Sev kiütve. Lőj ki minden zsoldost, majd az ajtón berontó nehézgéppuskást is. Töltsd fel Sevet a Bactával és indulj tovább. Az ajtón túl, ott a pálya vége.

Jailbreak

A szakasz utolsó tagját kell a börtönből kihoznod.

A folyosó előtt fedezék, küldj bele egy katonát. Tovább újabb két fedezék. Mindkét katonát küldd oda, te pedig a folyosó jobb oldalán lévő benyílóba menj be. Ez felvezet az erkélyre, innen segíts nekik harcolni a zsoldosok ellen. Menj le a katonáidhoz, és térj be a rövidebbik folyosóra. Találsz lőszert a karabélyhoz. Most menj a hosszabbik folyosóra.

Ott újabb két fedezékbe küldheted a Deltákat. Addig ott fedeznek, amíg te a jobb oldalon robbantasz. Hatolj be a robbantás után, majd a két Turret Droidot lődd ki, utána hívd magadhoz a katonákat. A folyosó végén szemből zsoldosok ugrálnak be a terembe. Ezután egy ajtót kell kinyitnod. Nyisd, ne robbantsd. Hagyd az ajtó előtt a katonákat, te pedig balra menj fel az emeletre, majd onnan lődd ki a Turret Droidokat. Ezután hívd be a Deltákat, és szedesd fel velük az aknát. Mindkettőt rakd mesterlövész pozícióba, majd menj oda te is. A konzolt megnyitva, a jobb folyosón kitárulkozik Scorch zárkája. Menj be, keltsd életre, majd indulj vele vissza. A Bactánál töltsd fel. A bal folyosón hagyd el a pályát, a Super Droidokon keresztül.

Tactical Supremacy

A jobb oldali folyosón van egy fedezék. Küldj oda egy embert. Menj balra, majd jobbra. Bactára és egy ajtóra lelsz, amit nyiss ki, ne robbants. A két mennyezeti ágyút lődd ki, majd a következő ajtót nyisd fel. Az aknát hatástalaníttasd. Menj vissza, mert az eddig zárt bal oldali ajtó kinyílik. Termogránátokat találhatsz bent.

Menj tovább a folyosón, és a következő ajtó után, négy Turret Droid is várakozik. Lesz bent Bacta is. Robbantsd fel a Droid Dispensert, majd a Super Droidokat semmisítsd meg. Ezután jobbra és előre haladva, az ajtók mögött lőszereket találsz. Balra egy terem következik, tele ellenféllel. A feladatod az emeleten lévő zavaró-berendezést likvidálni, majd az ellentámadást visszaverni.

Attack Of The Clones

Visszafelé kell indulnod, a lifthez. A klónok a folyosó mindkét oldaláról támadnak. A katonáidnak sűrűn kell használniuk a fedezékeket. Egy Droid Dispensert is likvidálnod kell. Munícíót és Bactát az egyik bal oldali ajtó mögött találsz.

Az ajtót torlasz zárja el, robbantanod kell. Az embereidet helyezd el a fedezékek mögött, majd erősíts a tartályokra az aknát. A csetepaté elültével, jobbra találod a liftet.

Lockdown

A liftből kilépve jobbra kell haladnod. A folyosón balra nyisd ki a konzolt. Nyomulj előre, jobb oldalon Bacta és az emeleti feljáró. Ott lőszereket találsz, majd indulj tovább a bal folyosón. Az ágyút foglald el. A következő bal folyosó jön. A konzolt kinyitva mérgező gáz árasztja el a folyosókat. Indulj visszafelé, és a falon lévő tartályokat robbantsd fel. A berobbant nyíláson távozz.

The Wrath Of The Republic

Kapcsolj Night Visor módba, majd a túloldali ajtón menj ki. Bal oldalon kapcsold be a konzolt. Haladj a jobb oldali folyosón keresztül, és támadd meg az aknatelepítő egységet. A Deltákat hagyd hátra. Lődd ki a Turret Droidokat.

Az ajtónál hívd magadhoz a katonákat. Jobb oldalon egy lejtő, ami a hangárhoz vezet. Lent a hangárban foglald el a két plazmaágyút, és lődd szét a Tradoshan űrhajót.

Saving The Ship

Az űrhajó maradványaitól balra, kocogj le a rámpán, majd a folyosón jobbra lévő ajtón menj át. A „B" hangárban, elsősorban a Dispensereket likvidáld. Ha azok megsemmisültek, a droidok elfogynak. Nehézgéppuskát hátul, lőszereket jobb oldalon találsz, és ha végeztél mindenkivel, az ablak bal oldalán robbantsd fel az elektromos szerkentyűt. A hangárt a bal oldalon hagyd el. A cél a „C" hangár.

Holding The Line

Az emeleten robbantsd el a jobbra lévő akadályt, majd fedezd az embereidet. Add ki a parancsot a Dispenserek felrobbantására. Ne mozdulj innen, mert hamarosan egy Droideka Dispenser is ideérkezik. Semmisítsd meg, majd az ablak melletti gépet szintén. Haladj a következő hangárba.

Owerhelming Ods

A folyosón szereltess fel pár csapdát, majd helyezz el egy mesterlövészt. A Droidekákat tizedeld meg, óvatosan haladj előre. A „D" hangár következik. A legkeményebb ellenállás itt tapasztalható. A hangár túlsó oldalán találsz egy konzolt; ha azt sikerül kinyitnod, a hátsó részen egy lift emelkedik fel, rajta egy Regulator-lépegetővel. Szállj bele. Ezzel mindent szétlőhetsz. Az embereidre is figyelj. Szállj ki a Regulatorból, mivel a lift süllyedni kezd. A falon levő nyíláson hagyd el a pályát.

Deus Ex Machina

Az emeletre juss el, a három konzolt kapcsold be. Tartsd a pozíciód és verd vissza a droidokat.

KASHYYYK

The Rescue Of Tarfful

A Vukik bolygóján kaptál parancsot az akcióra.

A szurdokban két mesterlövész-pozíciót találsz. Katonáid simán kilövik a tábortűz körül a zsoldosokat. Nemsokára egy kapuhoz érsz. Az ágyúból lődd ki a kezelőt, majd foglald el egy katonáddal. A csövek között találsz lőszereket és a falnál két

Bactát. Az embereidet küldd fedezékekbe, majd nyisd ki az ajtót. Az ajtón tovább egy csapda vár. Bal oldalt be kell robbantani a nyílást. Menj be mielőbb, mert a támadók nem fogynak el.

Hard Contact

A fal belső oldalán mesterlövész-pozíciók létesítése a legfontosabb. A MagnaGuardok szép számban őrzik a területet. A túlsó lépcsőn az ajtót be kell robbantanod. A lent lebzselő zsoldosokat egy termogránát lerendezi.

Menj le a lépcsőn, a katonáid rakjanak aknát a tartályra, és a támadókat szorítsd vissza a lépcsőházig. A reflektort a tetőn mindig lődd ki, mert ez elriasztja az ellenséget. Itt már egy Vuki is segít neked. A Bacták melletti lépcső alatt Sniper lőszer és gránát lesz. Az emeleti lövész fegyvere hasznos darab, egy Concussion Rifle. Vedd magadhoz, és fent az emeleten robbantsd ki a falat.

From The Shadows

A börtönből kell a Vukit kiszabadítanod. A folyosó végén a hordók mögött lőszerek. Az ajtót kinyitva, pompás fegyvert találsz, csak meg kell szerezned. Hatolj be a cellákhoz, és szabadítsd ki a Vukit, robbantsd át a cellafalat. Ha bent vagy, balra ugorj át az ajtón. Egy Bowcaster, és lőszerek rejtőznek a hordók előtt.

Továbbhaladva a vakítógránát jó segítőtársad lesz. Szabadítsd ki a másik Vukit is, aki eltolja majd az útból a torlaszt. A reflektort lődd ki a folyosón. Itt, jobbra találsz lőszereket. A támadók a lépcsőházban vannak. A következő pályára az emeleten keresztül vezet az út.

The Bodyguards

A fejed fölött azonnal lődd ki a reflektort. A következő helyen telepíts csapdát és lődd szét a reflektort. A lépcsőházban Bacta és muníció. Nyisd ki az ajtót, a helyiség végén egy konzol. Nyisd ki vele a következő ajtót. Juss fel az emeletre, és robbants utat a lépcsőhöz. A lépcső mögötti helyiségben Bacta, és egy Vuki nyílpuska található. A következő folyosón balra, az energiapajzsot robbants fel. Már csak egy felnyitásra váró ajtó maradt. Bent kellemetlen ellenség vár rád, egy energiadárdás droid.

A Deltákat a két emeleti pozícióba irányítsd. Add ki a tűzparancsot a droidra, valamint elektrogránáttal dobáld, és te is lődd. A bejárattól jobbra muníciókat találsz. Ha kinyírtad, vége a pályának.

Oberlite The Outpost

A tábor bejáratát aknamező védi. Szedd le a toronyőrt, majd robbantsd fel a tornyot. (Lődd ki a piros kapcsolót). A zsoldosok erre a robajra letódulnak a lejtőn. Az aknák és te, simán elégnek bizonyulsz. Menj fel a lejtő tetejére, balra lőszereket találsz. A következő terület, palánkfalakból áll. Vadászd le a droidokat mögötte. Menj a Bacta-egységhez és a gránátokhoz. Menj tovább az ösvényen, az ágyúzó zsoldost szedd le. Egy Deltát küldj a helyére, hogy fedezzen az ágyúval. Találsz ott karabélylőszert is. Az ágyúval egyvonalban, egy rácsot kell felrobbantanod. A pályaszakasz végéhez értél.

Aim For The Heart

A Bacta melletti akadályt felrobbantva gránátot találsz. Az ágyút foglald el, söpörd tisztára a terepet. Indulj tovább előre. Ha felrobbantod a fal melletti konténereket, egy Vuki rakétavetőt találsz. A következő helyen a gránátokat, és a Bactát a konténerek felrobbantásával szerezheted meg. A Droid Dispensert semmisítsd meg.

Menj tovább az úton felfelé. Robbantsd fel a bunker ajtópajzsát. Lent az aknamezőre, Droidekák gurulnak be. A

konzollal hozd működésbe az aknákat, és ha tiszta a terep, indulj tovább. A leszállópadot robbantsd fel, a túloldalon vége a pályának.

Critical Strike

A torlaszt robbantsd fel. A lengő konténert lődd le, rendet tesz. A lejtő alján Super Droidok, majd ágyútűz fogad. Az ágyút szokás szerint foglald el. A Bacta és gránátok balra találhatóak. A Droid Dispensert fel kell számolnod a lejtő alján, itt a lengedező konténer megint jó szolgálatot tehet. A lejtőn jobbra, karabélylőszert találsz.

A kaput robbantsd be, odabent egy Spider Droid fogad. A Deltákat küldd fedezékbe, majd adj nekik tűzparancsot. Ha szétlőtted a „pókot", Dispenserek érkeznek. Szerencsére az erősítés is megérkezik, és kimenekíti az egységet.

The Bridge At Kachirho

Kövesd a Vukit. A termek után egy folyosóra érsz ki. Menj balra, és verd vissza a támadást. A bal oldali terembe lépj be, majd fordulj vissza oda, ahol a támadók beugráltak. Gránátokat, fegyvert szedhetsz össze.

Frontline

Ebben a küldetésben egy hidat kell majd felrobbantanod. Az ajtó után egy terembe érsz, ami tele van fedezékkel. A Deltákkal használd gyakran ezeket. Az árok túloldalán, Bacta-egységek vannak. A terem végéről jönnek a támadók, felettük kell kilőni a lombokat, hogy elzárja előlük az utat. Rakétavetőt találsz a fedezék előtt, majd a terem végén robbantsd be az ajtót, azután füstöld ki a bent lévőket.

The Gauntlet

Kapcsolj éjjellátó módba. Az aknát szedesd fel, majd az oszlopok mögött bujkáló katonákat vadászd le. Muníciót találsz az oszlopok mögött.

A következő terem két ágyút is rejt, foglald el őket. A katonáid fedezékről fedezékre haladjanak. Az alagút bejáratáig tisztítsd meg a terepet. A teremben, a fénygránát a legjobb eszközök. A túlsó ajtón távozz a pályáról.

Detour

Az emeleten keresztül kell továbbmenned. A mesterlövészeket kilőve, a hídon kellj át, majd robbantsd fel az ajtót. Bent tisztítsd meg a terepet.

Haladj keresztül a lenti területen. A két mesterlövész-pozíciót foglald el, majd likvidáld a támadókat. Az ajtón túl, ott a pálya vége.

A Bridge Too Far

A Dispensereket kell kilőni. Kemény falat, de ha az ágyút megszerezted, menni fog. Az elesett Vukik körül rengeteg gránátot találsz. Ha végeztél, a nagykaput nyisd ki, és a Spider Droidot semmisítsd meg.

Indulj jobbra, fel az emeletre. Találsz Vuki rakétavetőt. A lépcsők az ablakig vezetnek. Lődd ki az ablakból a hídra erősített üzemanyagtartályokat.

The Wookiee Resistance

A teremben használd a fedezékeket, csapdákat.

A túlsó ajtón kell majd a torlaszt felrobbantanod. Lőszerek, gránátok a ládák mögött találhatóak. Ha kinyitottad az ajtót, a lőszereket vedd fel.

Behind Enemy Lines

Az aknába leereszkedve, megérkeztél.

A gőzölgő csövek tövében termogránátot találsz. A támadásokat visszaverve, a konzollal nyisd ki az ajtót. A hídon is használd a mesterlövészeket, majd nyisd ki az ajtót. Az emeleten az ablakra figyelj. A következő

teremben fent, a ládák mögött találsz gránátokat. Tisztítsd meg a területet, és menj a terembe, a pálya végéhez.

V. I. W.

Nyisd ki az ajtót, a túlsó oldalon tudsz bejutni a torlaszok mögé. Az emeletre jutva, a terület végén, lesz ott egy Bacta. Menj át a másik szobába, és nyisd ki az ajtót. A Super Droidot leszedve, az ajtó mögött vége a pályának.

Saving Ammo

A kis ligetben, ott lesz Tarfful, a Vuki vezér. Semmisítsd meg a két Dispensert. A kapu mellett, gránátokat találsz. Nyisd ki a kaput, találsz Bactát. Haladj tovább, át a termen.

A következő csetepaté sem lesz nehéz, ha használod a fedezékeket. Az ezutáni helyszínen foglald el az ágyút, és a mögötte levő konzolokat nyisd meg. Itt, Bacták is vannak a falon. A Dispensert elpusztítva, robbantsd fel a torlaszt az alagút előtt. Az ajtó mögött véget ér a pálya.

Live Ordnance

A túlsó kapun haladj át, majd a teremben a konzolokat kapcsold be. Használd a Vuki rakétavetőt. Itt nem adják olcsón magukat az ellenfelek. A levegőben repkedő Warriorok közül lőj le egyet, így a fegyverével már könnyű a többit kinyírni. A Dispenserek felrobbantása után a torlasz jön.

Fate Of The Resistance

A következő teremben verekedd át magad a Super Droidokon. Az emeletre vezető lépcső előtt Bacta-egységek lesznek. Menj fel az emeletre, mert a mesterlövészeket csak úgy tudod kiiktatni, ha lezárod a redőnyt előttük. Ezt a híd végén tudod megtenni, egy konzol segítségével. Hagyd el a helyszínt.

A következő ellenfél egy energiadárdás Droid. Ha kinyírtad, a lépcső tetején újabb kerül elő. Utána lépj be a jobb oldali ajtón.

Search And Destroy

Meg kell találnod a cirkálóhajót valamelyik hangárban. Menj előre a folyosón, a Vuki segítőd nem ússza meg a támadást. Az ajtót robbantasd fel, majd nyomulj előre. A következő ajtónál egy igen rövid életű Vuki harcost találsz. A Spider Droid ellen az embereid helyezd fedezékbe. Gránátvető lőszereket találsz a pultok mögött, azzal lődd. A gránátdobáló Delta is keményen amortizálja azt. Amikor a kis infrafej kibújik a tetején, zúdíts tüzet rá. Ha végeztél vele, a túlsó ajtón távozz a Bactákhoz.

A pálya többi része a fedezékek használatáról szól. Az ajtó végén a Spider Droid is könnyedén leküzdhető, ha élsz a fedezékekkel. Az ajtó után ismét Bacták, majd egy hangár következik. Mielőbb pusztítsd el a Dispensereket. Muníció bőven lesz a fedezékek között. Ha elcsendesedett a csata, menj vissza és tölts a Bactákból energiát. Robbants utat a tartályok mellett a hangárban. A Bacták után a pálya vége következik.

Heart Of The Citadel

A folyosó után kert következik, ahol egy jófajta fegyvert is begyűjthetsz. A folyosón tovább rengeteg lőszert és gránátot találsz mindenütt. Az ajtó után a Bactákkal kezeld sebeidet. A hangárban használd a fedezékeket. A következő helyen, a középen álló emelvényen a golyószóróst gyorsan öld meg. Nyiss ajtót, azután végezd el a különféle konzolok bekapcsolását. A fedezést mindig biztosítani kell a konzolon dolgozó katonának, mert elsősorban őt fogja támadás érni. A konzolok bekapcsolásával tudsz átjutni a következő ajtón.

Moving Upstream

Manőverezz a ládák között, lőszereket találsz mögöttük. A szakaszt helyezd el úgy, hogy rálássanak az ajtóra, majd az ajtón túl a Dispensert semmisítsd meg. Menj tovább a jobb oldali ajtón, és a Vukit szabadítsd ki a Droidok megölésével. A bal ajtót nyisd ki, de a Vukinál menj tovább. A fedezékből támadó katonákkal nem lesz nehéz a Super Droidok félreállítása.

A ládák mögötti ajtó előtt lőszereket találsz. A hangárban segíts a Vukinak a testőr Droidok legyűrésében. Alkalmazd a mesterlövész formációt. Az ágyúkat is használd fel. A terem végén két Bactát találhatsz. Balra indulj, az ajtón túl a liftig nagy csaták zajlanak. Eltévedni nem lehet, mindig csak előre kell haladni. Használd a fedezékeket, mert sok, és erős Droid jön ellened. A liftnél véget ér a pálya.

The Final Strike

A feladatod a következő: Találd meg a három kilövőállást. Mindegyik állásban van egy ágyú. Az ágyúban egy katonát kell hagyni, aki lövi a hajót. Ha mindegyik állás össztüzet zúdít a hajóra, az végül felrobbantja.

A lift után muníciót és Vuki rakétavetőt találsz. A Spidert, a gránátdobálós pozícióba állított Deltákkal győzd le. A testőr Droid, és a Super Droidok sem tudják megtörni ezt a formációt. A folyosón felfelé kell magad átverekedned. A Bacták után az egyik kilövőállást találod. A katonád parancs nélkül is belemászik és lőni kezdi a hajót. Te, pedig haladj tovább az ajtót felrobbantva.

A következő teremben a fedezékeket, és csapdákat állítva haladj át. A Bacták után újabb kilövőállás jön, egy társaddal megint szegényebb leszel. Az út lefelé vezet, a Droidekák, és Super Droidok ellen kiváló a tartályok felrobbantásának módszere. Megint egy Spider következik, Warriorokkal bővítve.

A módszer ugyanaz. A sötét teremben használd az éjjellátó módot, aztán az utolsó embered is ott marad egy kilövőállásban. Egyedül kell folytatnod a küldetést.

A terep, ami elválaszt az utolsó kilövőállástól, könnyű falat. A mennyezetről lógó tojásokat szedd le a Warriorokkal együtt. Mássz be az ágyúba, és lődd az űrhajót a megjelölt pontokon. Az űrhajó végül felrobban.

Sajnos a Delta 07-es bajba kerül, megtámadják. A parancsnok viszont nem engedi, hogy segíts rajta, mert más feladatok várnak rád. Csatlakoznod kell az invázós erőkhöz. A Vukik bolygóján már végeztél. A Delta szakasz három emberre apadva, új akciókra indul.

Az Erő legyen Veled „Boss”!

Tippek, ötletek:

- Az ajtók erőszakos betörésekor, amikor kinyílik az ajtó, hajíts be gránátot. Az ellenség mindig vár az ajtó mögött.

- Ha valaki a csapatból mozgásképtelen lesz, igyekezz feléleszteni. Ha ezt elfelejted, előfordulhat a következő szituáció: mindenki kiütve fekszik a földön veled együtt, és nem lesz, aki életet verjen beléd.

- A Spider Droid elveszti látását, ha a tetején lévő infrakamerát kilövöd.

- A Super Droid mellpáncélján a piros ledet távcsövessel lődd. A Droid még nem lát téged, de te már kivégzed mire lőtávolba ér.

- A társak legtöbbször magukat is gyógyítják a Bacta-töltőknél, külön parancs nélkül. Erre viszont mindig figyelj, mert nem mindig cselekednek így.

Waldmann Béla, Szeged

STILL LIFE

PC, XB

Játékleírás:

Megjegyzés: Ez a végigjátszás Xboxon lett lejátszva. Ha bármilyen jellegű eltérés mutatkozna másik géptípusokon az ebből fakadóan történhet.

Gombkezelés:

Bal analógkar: Mozgás

L (ravasz) gomb: A hivatalos párbeszédek, kikérdezések aktiválása

R (ravasz) gomb: Magánbeszélgetések aktiválása

Irányítókereszt: Objektumok gépi mozgatásakor (pl. Gus doboz pakolásakor, Victoria robotpók irányításakor)

Start: Pauzálás, játékmenü elérése (mentés, feljegyzések, dokumentumok, eszköztár)

X gomb: A Bal analóggal együtt lenyomva futás

A gomb: Akciógomb, amely a megjelenő ikonra kattintva beindítja a cselekvést

B gomb: Visszalépés a menüből, vagy a közelített képről

Y gomb: A játékmenü elérése (eszköztár, dokumentumok, feljegyzések, mentés)

A történet

A játék, a jelen és a múlt két idősíkjában ugrál oda-vissza. A Still Life egy sorozatgyilkos utáni nyomozást ölel fel, amely hetvenöt évvel kanyarodik vissza a múlt századi Prágába. Főhősnőnk Victoria McPherson chicagói FBI ügynök, aki a jelenben kutat a gyilkos után, eközben időnként segítségül hívja nagyapja, Gus McPherson magánnyomozó régi nyomozati iratait is. A remek történettel megáldott sötét hangulatú játék, tulajdonképpen Sir Arthur Conan Doyle tollából is származhatott volna.

Chapter 1: The Anatomy Lesson

Karácsony este közeleg. Míg mások a szeretet és megbékélés ünnepének minden pillanatát igyekeznek magukévá tenni, addig főhősnőnk, Victoria McPherson az ismeretlen sorozatgyilkos által elkövetett mészárlások ötödik helyszínére érkezik.

Miután kiszállt a kocsiból, irányítsd oda a helyszín bejáratánál posztoló, Tate nevű közrendőrhöz. A megjelenő beszédikonra kattintva a beszélgetés elkezdődik. Az L és R gombokkal tehetsz fel további kérdéseket.

Tate közli, hogy az emeleten találod Miller kollégádat, valamint Claire, a bűnügyi helyszínelő is megérkezett. Továbbá elmondja, hogy egy bejelentésnek köszönhetően fedezték fel a bűncselekményt. A gyilkosságnak sajnálatos módon nincs szemtanúja.

Miután elbeszélgettél vele, és átadtad a kávét, lépj az épületbe. Menj fel a lépcsőn. Jobbra Miller nyomozóba botlasz, épp kidobja a taccsot. Menj oda hozzá, majd nyújtsd át neki a kávét (most pont erre van szüksége). Beszélgess el vele. A látványtól rosszul lett nyomozó elmondja, hogy hol találod Claire-t és a hullát. Emellett ad egy fényképezőgépet a nyomrögzítéshez.

Miután átvetted az irányítást a háborgó gyomrú kollégádtól, lépj az első szobába. A szemközti falon máris felfigyelhetsz a megjelenő nagyító ikonra. Használatával közelebbről szemrevételezheted a dolgokat. Mivel még nincs nálad a nyomrögzítő felszerelés, haladj tovább a folyosón. Claire-t a végén levő fürdőszobában találod. Szólítsd meg, azután kedveskedj neki egy kis kávéval. Mivel nagyon sok a dolga, megkér, hogy segíts neki begyűjteni a többi szobában fellelhető nyomokat. Figyelmeztet: minden nyomot fényképezz le, mielőtt felvennéd.

Az instrukciók meghallgatása után lépj ki a kis konyhaszerű sarokhoz, ahol magadhoz veheted a bőröndből a nyomrögzítő eszközöket. Elsőként kombináld a fényképezőgépet a filmmel.

Láss neki a nyomrögzítésnek: az első szobában a padló közepén vérnyom. Fényképezd le, majd Swabbal vegyél mintát belőle. Utána tedd a fényszűrőt (Black Light Filter) a bal oldali lámpába. Lépj a szemközti falhoz és kattints a nagyítóikonra. A közeli képnél fújj a falra Luminolt, így láthatóvá válik a vérrel írt „Sanktuary" felirat. Ezt is fényképezd le. Vedd ki a szűrőt a lámpából, és irány a következő szoba. A padlót itt is vér díszíti. Készíts róla fotót, Swabbal vegyél mintát, azután használd a fényszűrőt a lámpánál. Lépj az ajtó melletti falhoz. Közelíts rá a nagyítóval, majd fújj rá Luminolt. Láthatóvá válik a „Disturbed" felirat. Rögzítsd fotóval a nyomot.

Ha itt végeztél, vedd ki a szűrőt a lámpából és indulj tovább. A folyosón levő vérnyomból nem kell mintát venned. A harmadik helyiségben két groteszk bábu van felakasztva. Victoria gúnyosan megjegyzi: szép kis karácsonyi díszlet.

Az ajtó mellett balra a falon egy szöget, azon pedig szőr- és szövetszálat találsz. Használd a fényképezőgépet, majd vedd fel a csipesszel (Tweezers). Ha végeztél, a romos szobából lépj át a konyhasarokba, pakold vissza az eszközöket a bőröndbe, majd lépj Claire-hez. A kollegina megkér, hogy készíts pár képet a kádban fekvő, szó szerint vérbe fagyott lányról. A bejátszás után még egyszer kérdezd ki Claire-t, és nézd meg az áldozatot közelebbről. Láthatod, hogy csúnyán megverték, és többször mellbe szúrták.

Menj vissza Millerhez. A bejátszásban majdnem az életedbe kerül a helyszínelés. Mivel a lépcső leszakadt, új kijáratot kell keresned. Térj vissza az első szobába. A jobb sarokban találsz egy csövet, amit kapj ki a radiátorból. Ezzel indulj el Miller felé. Menj a folyosó végében található bedeszkázott ajtóhoz. Használd a csövet a kinyitásához, majd próbálkozz a tűzlétránál. Nem is meglepő, hogy ebben a lepusztult épületben ez is leszakad. Válaszd a konténeren való landolást. Miller kevesebb sikerrel jár a lejutás terén, nem kis derültséget okozva a többieknek.

Szállj be a kocsidba, és a GPS képernyőn válaszd az irodát (Office). A rendőrőrs parkolójából menj a lifthez, és irány a nyolcadik emelet. Miller már beért, éppen a beszámolóját írja. Lépj a saját asztalodhoz, vedd fel a belépőkártyád és az ajándékdobozt. Ha kedved tartja, pillants bele a korábbi ügyek nyomozati aktáiba.

A rögzítőn hallgasd meg Todd, a főnököd üzenetét. Kívánsága, hogy holnapra legyen az asztalán az ötödik áldozatról szóló jelentés. Kevés időd lévén kérd meg Millert, hogy írja meg helyetted a jelentést. Aki ezt el is vállalja. Cserébe megbíz két feladattal: hozd el Claire beszámolóját, és hívasd elő a helyszínen készített fotókat.

A lift mellett balra add le a fényképezőgépet a filmmel (Evidence Shutte). A felvonó előtt találkozol Tate rendőrrel, aki elújságolja, hogy létrával hozták le a holttestet a helyszínről, és hogy Claire már vár.

A liftben válaszd a B2 szintet. Odalent balról benézhetsz a biztonsági kamerákhoz. A szemben levő ajtó vezet a boncterembe, de előbb a panelen be kell pötyögnöd a kódod. Az első próba után rájössz, hogy a kódot megváltoztatták. Közelíts a panelra, vedd elő a biztonsági kártyádat, és nézd meg a hátulját az eszköztárban. A rajta lévő „NO: VODKA" felirat utal a kódszámra. A panelbillentyűkön lévő számok alatt apró betűk vannak. Tehát a vodka szó alapján a belépőkód: 86352. A bevitel után a zöld OK gomb megnyitja az ajtót. Ezt a továbbiakban nem kell újra elvégezned, csak egyszerűen lépj be.

A túlsó ajtón belül Claire már vár. Beszélj vele. A bejátszásban Claire rekonstruálja a gyilkosságot. A beszélgetés után vedd el Claire jelentését a hulla mellől, és indulj

vele Millerhez. A lift előtt apád telefonhívása állít meg. Mivel karácsony este van, jobban szeretné, ha hazamennél hozzá és pihennél. Menj vissza a nyolcadik emeletre, add a telefonáló Millernek Claire jelentését, azután irány a parkoló (B1 szint).

A GPS-en új helyszín: apa háza (Pat's House). Keresd fel az öreget.

A bejátszásban karácsonyi ajándékként a kis piros dobozt adod neki, tőle pedig egy rég elveszettnek hitt nyakláncot kapsz, aminek még szerepe lesz az este folyamán. A nyakláncról eszedbe jutnak a régi dolgok. Faggasd apádat a nagyszüleidről. Egy régi eset homálya bukkan fel. Apád nem szívesen beszél erről, ezért inkább a karácsonyi süti elkészítésére biztat, amire később majd sort kell kerítened.

Nézz szét az alsó szinten, majd indulj a lépcső felé. Vedd magadhoz a piros esernyőt, aminek majd a padlásajtó nyitásánál veszed hasznát. Lépcsőzz fel, és nézz be a régi szobádba. Az ajtó melletti padlásbenyílónál használd az ernyőt, azután menj fel a padlásra.

Balra találod a villanykapcsolót. Ha már ég a villany, találsz szemközt egy ládikót, öt kis ikonnal a tetején. Ha az egyik ikonra rányomsz, egyszerre három ikon fordul el. Az alsó gombbal állíthatod vissza eredeti állapotába. Vedd szemügyre a most kapott ékszert. A rajta lévő minták alapján tudod kinyitni a ládát. Ehhez sorrendben a következőket kell tenned: a második ikonra háromszor, a harmadikra egyszer, a negyedikre háromszor, majd az ötödikre szintén háromszor kattintva megoldottad a feladványt. Az alsó gomb megnyomásával a láda kinyílik, és nagyon régi emlékek törnek elő.

Chapter 2: The Presistence of Memory

Időugrás: a helyszín Prága. Gus érkezik ki a vízparton talált prostituált hullájához. Scalnic nyomozó már ott helyszínel. A beszélgetésből kiderül, hogy nem túlzottan lesz a segítségedre, hiszen nem igazán érdekli a prostik sorsa, sem Gus véleménye. Ha kikérdezted, állj odébb, és beszélj a parton ácsorgó Kaz Stasek rendőrrel. Tőle megtudod, hogy Scalnic az új rendőrfőnök, de a gyilkosságokról ő sem tud többet. Elmondja még, hogy a halottkémet az öreg kápolnában találod.

Az új információk megszerzése után kérdezz rá a szeme alatt díszelgő monoklira. Stasek elmondja, hogy az egyik bevitt gyanúsítottól, Romantól kapott egy kis arcmasszírt.

Ha itt végeztél, irány a part másik része. Itt kedveseddel, Idával, és barátnőjével Milenával találkozol. Kérdezd Idát Frantziskáról, a halott lányról. Bevallása szerint nem tud róla sokat. Ekkor fordulj a parton sírdogáló Milenához, akitől megtudod, hogy a halott lány közeli barátnője volt. Együtt nőttek fel, és jöttek ide szerencsét próbálni. Megjegyzi még, hogy mostanában semmi különös dolog nem történt. Se egy erőszakos kliens, se új arc nem tűnt fel a palettán. Szóba hozza Apolinát, egy másik lányt, aki nem olyan válogatós az ügyfelek terén, és Anezkát, aki mindhármuk barátnője, de jelenleg nyoma veszett.

Apolina, akit a parkban találsz meg, talán tudná, merre lehet Anezka. Ha mindent tudsz, menj fel Idához a lépcsőn és beszélj vele. Kapsz tőle egy térképet, amin bejelöli a kápolna helyét, valamint a lányokat foglalkoztató fehérneműüzlet tulajdonosának fellelhetőségét.

Idát megviselték az események, Gus tanácsolja, hogy látogasson el egy orvoshoz.

Ezután indulj az új helyszínek bármelyikére. Közben egy kis közjáték zavarja meg utadat. A fehérneműüzlet tulajdonosa, Otokar rád állítja az egyik pontagyú emberét, mert azt hiszi, sumákolsz a

„lányai" körül. Még nem mehetsz be hozzá, ezért keresd fel előbb a kápolnát (Old Chapel).

Bal oldalt tudsz belépni ebbe az eléggé lepusztult épületbe. A bejátszásból kiderül, hogy az öreg boncmester, Emil Korona kissé nagyothall. Nem örül a látogatásodnak, de miután biztosítod, hogy Scalnic beleegyezett, készségesen válaszol az áldozatokról feltett kérdéseidre. Elbeszéléséből kiderül, hogy a legtöbb esetben a nyak átvágása a halál oka, ám egy esetben hátulról, a többi esetben elölről támadtak. A korábbi áldozatok fotóit a széfjébe tette, ott kell majd keresned. Záró strófaként Emil elmeséli nagyothallásának történetét, amit egy a háborúban elszenvedett detonáció okozott.

A beszélgetés után nézz körül. A bejárat mellett fekszik pár holttest, őket már nem vizsgálhatod meg, keresztet vethetsz rájuk. A boncasztalon fekvő nő testén jól látszanak a halált okozó vágások. Mellette egy anatómiai tanulmányba is bepillanthatsz.

Az öreggel szemközti könyvespolc közepe táján találsz egy számokkal teli cetlit. Indulj a kápolna végében található széfhez, amelyen nyolc szimbólum látható. A szimbólumok 1-8-ig számokat jeleznek, amiket nem nehéz felismerni, talán csak a 6-ost, mert semmiképp sem hasonlít egy 6-osra. Tehát balról jobbra a következő számsort alkotják: 36185742. Ezt a cetlin levő 74821536 számsor szerint kell a felső sorba pakolnod, és a széfet ki tudod nyitni. Benne egy fényképet találsz az egyik parkbéli gyilkosságról. Ezzel indulhatsz is a Parkba nyomozgatni.

Alig lépsz ki a kápolna ajtaján, Otokar embere elkap és jól megagyal. Rövid eszmélés után indulj a Parkba.

A rózsaszín ruhás örömlány Apolina, bizalmatlanná válik, amikor kiderül, hogy a gyilkosságok után nyomozol. Vallomása szerint ő sem látta Anezkát egy ideje. Egyébként a személyi védelmüket Roman biztosította addig, amíg Stasek le nem tartóztatta.

A beszélgetés után menj a parkba, ahol iszonyatos vízió tör rád. A szívdobogás, és a villogó ikon jelzi, hogy elő kell kapnod a parkról készült fényképet. A jobb alsó ikonnal válthatod a jelenlegi látványt és a képet, így észrevehetsz egy apró különbséget a hulla kivételével: a szobor jobb alsó peremét. Kattints rá a fényképen, és Gus odamegy megnézni. Egy verset írtak a peremre, miszerint a lány nem felelt meg az elvárásoknak. A szobor mellől felállva szemléld meg a szobor felsőbb részét is, ahol Gus egy gyűrűt húz le a szobor ujjáról. Ezután egy őrült hajsza kezdődik a gyűrűt ellopó hollóval. A madár új helyszínre kalauzol: a leégett épületekhez (Burned Neighborhood).

Lépj be a szemközti ajtón, és találkozhatsz az ablakban ülő különös fazonnal, akivel érdekes beszélgetés kezdődik. Elmondja, hogy valaha kocsis volt, és sokszor fuvarozta az örömlányokat. Sokukat ismerte, de főként egy Vladana nevű 16 éves lány iránt aggódik, akit bevallása szerint már régóta nem látott. A hajdani kocsis megemlíti elképzelését a város alatt húzódó csatorna esetleges szerepéről az ügyben. Szerinte a partra is onnan került ki a legutóbbi holttest. A beszélgetés után visszakapod a gyűrűt a titokzatos idegentől.

Odakint Ida rohan hozzád, aki zaklatottan informál egy lányról, aki túlélte a gyilkos támadását, és az ócskatelepen bujtatják. Miután elküldted Idát biztonságosabb helyre, nézz be a jobbra nyíló kis utcába. A kútnál újabb vízió tör Gusra. A látomás után lépj ki a területről, és nézz el az ócskatelepre (Junkyard). Bemenni nem tudsz, hiszen ott őrködik Peter, a pontagyú. Hagyd el a területet, vedd az irányt Lingerie-be. Keresd fel Otokart. Közöld vele, hogy így nem tudod végezni a munkádat. Állítsa le rólad a kopóját.

Otokar nem hiszi, hogy te csak nyomozgatsz. Így egy kölcsönös szívességben állapodtok meg: te kihozod Romant a rendőrőrs fogdájából és Peter leszáll rólad. Közben kiderül, hogy Peter Vladanát őrzi az ócskatelepen. Indulj a rendőrségre (Police Station).

Az őrsön beszélj Stasekkel. Mond el neki, hogy szükséged van Romanra az ügy felgöngyölítésében. Belemegy, de szívességre szívességet kér. Szerezd vissza Apolinától a kitüntetési medálját, amit ellopott. Hogy is kerülhetett hozzá? A felesége nem örülne, ha rájönne.

Tehát nyomás a Parkba, Apolinához. Ott áll már Milena is. Lépj Apolinához, aki nem örül neked, de nagy nehezen felfogja, hogy jobb, ha visszaadja a medált, amit azért lopott el, mert Stasek „potyázott" nála.

Ha megkaptad a medált, kérdezd meg Milenától, miért „dolgozik" ilyen állapotban, erre elmondja, hogy csak vigyáz Apolinára.

Miután visszaérkeztél a rendőrségre, add oda Staseknek a medált. Nagyon megkönynyebbül, és elővezeti Peter kistestvérét, Romant.

Térj be Otokarhoz (Lingerie), aki most már biztosít arról, hogy beszélhetsz Vladanával. Ezen felül ad egy pár tolvajkulcsot.

Az ócskatelep (Junkyard) kapujában Peter és Roman egy baráti öleléssel fogad. A bejutás azonban nem várt tréfával indul, ami kissé vadabbul sül el, mint ahogy azt a fiúk várták.

A rád támadó kutya elől muszáj a tetőre menekülnöd. A házőrző kicselezésével, innét tudsz a vagonokhoz, illetve Vladanához eljutni. Menj a bódé mögé, ott találsz egy vágószerszámot. A bódéban fellelhető kezelőpult segítségével, a hátul lévő ládákat tudod pakolgatni. Ahhoz, hogy átjuss a vagonokhoz, először be kell indítanod a szerkezetet. Ehhez pillants rá a bal oldali rajzra: az ábrán 1-6-ig szerepelnek számok. Menj a bódé háta mögé, ahol rátalálsz a rajzon látott kapcsolókra. Mozgasd el őket a következők szerint:

2 középre, 6 le, 2 fel balra, 6 középre, 1 fel középre, 3 fel (1 alá kerül), 6 le jobbra, 3 középre, 1 le, 4 le (1 fölé kerül), 3 fel jobbra, 4 középre, 1 fel, 4 le, 1 közép, 2 le (4 alá kerül), 1 fel balra, 2 fel, 4 középre, 5 fel, 4 le balra, 5 le.

Ekkor kigyullad a készenléti állapotot jelző lámpa. Lépj a bódéban található kezelőpulthoz és kattints rá. Rálátást nyersz a vagonokra. Az irányítókereszttel tedd le sorban egymás mellé a két ládát úgy, hogy az épület szélétől a másik összefűzött két ládáig egy sort alkossanak. Ha ez megvan, akkor sétálj ki hátra, ugrálj át a ládákon, majd használd a vágószerszámot az egymásra kötött ládáknál.

Ugrálj vissza a bódéba, és most pakold a ládákat az előbbire merőlegesen a vagonokig. Az épülethez legközelebbit hagyd ott, csak a másik hármat tedd elé. Így már át is ugrálhatsz a vagonokhoz. Épphogy odaköszönnél Vladanának, máris visszaugrasz a jelenbe. Megcsörren a telefon. Claire van a vonalban. Megkéri Victoriát, hogy azonnal jöjjön be az őrsre.

Chapter 3: Orphan Man With Top Hat

Kocsikázz be az irodába (Office), ahol irány a B2 szint. Furcsa, de a biztonsági szoba zárva. Na, mindegy, akkor irány a boncterem.

Ekkor különös dolog történik. A fekete köpenyes álarcos gyilkos lép ki a biztonsági szobából. Claire utánad érkezik. Megrökönyödve kéri számon, hogy mit tettél a holttesttel. Amikor felfogja, hogy gáz van, elküld a biztonsági kamerákhoz. Te, még láthatod, amint a gyilkos elillan a parkolóban. Victoria elszántan utánaered, ám, ennek ellenére sikerül meglógnia. Ebből még baj lesz...

Megint a B2 szinten vagy, menj Claire-hez és beszélj vele. Kiderül, hogy a gyilkos azért jött, hogy fotókat rejtsen az áldozat hasüregébe. Eközben főnököd, Todd már értesült az üldözésről, és ingerülten várja a magyarázatodat. Claire biztosít, hogy bármilyen fejlemény esetén értesíteni fog.

Liftezz fel a nyolcadik emeletre a főnökhöz. Útközben Richard, a barátod hív. Arra kér, hogy miután befejezted a melót, látogass el hozzá a galériába. Fantasztikus képek érkeztek egy Los angelesi Ackerman nevű festőtől. Furcsán hangzik, nem? De most nincs idő erre, meg kell magyaráznod az üldözéses baklövésedet.

A főnök nagy dühösen kérdőre von titeket. Egyenként hív be az irodájába, hogy kifaggasson a történtekről. Miller csak utánad akar bemenni, érthető okokból. Viszont tippként ajánlja, vigyél kávét Toddnak, talán higgadtabban kezeli az ügyet.

Jó ötlet! Menj a folyosó végén található tükrös kihallgató szobába, ahol markold fel Todd bögréjét. Onnan kilépve, az automatánál töltsd meg kávéval, majd jelentkezz Toddnál. Ő kikérdez, mi is történt a te verziód szerint. A hallottak nem nyerik el a tetszését, ezért felfüggeszt az állásodból. Nagyszerű…

Victoria nem adja fel egy felfüggesztés miatt! Beszélj Millerrel. Informál, hogy kapcsolatot talált a 4. és az 5. áldozat között, a neve Vaclav Kolar. Egy oktató az egyetemről, aki mindkét lányt ismerte. Tehát pattanj kocsiba és irány az egyetem (Campus).

Menj fel a lépcsőn, és kopogtass az első ajtón. Vaclav beenged. Elmondja, hogy ismerte a korábbi áldozatot. A fényképen levő lánnyal egy partin találkozott, a másik nő a szomszédja. Kiderül, hogy egy ’20-as években történt gyilkosságsorozatról ír tanulmányt. Ez Victoriát is érdekli, így kér egy másolatot róla. Amíg Vaclav a másik szobában készíti a másolatot, addig te keress egy üveget a fotel mellett, amelyről majd használható ujjlenyomat vehető. Miután megkapod az iratokat, menj vissza az irodába (Office).

Mutasd meg Claire-nek az üveget. Megkér, mivel sok a dolga, vedd le az ujjlenyomatokat az asztalán levő eszközökkel. Liftezz fel a nyolcadikra, lépj az iroda bal sarkában található asztalhoz. Lesz ott egy papírvágó, amire most még nem lesz szükséged. Inkább vedd szemügyre az asztal sarkán levő eszközöket. A képre közelítve a játék magától kiteszi az üveget az asztalra. Először kattints a szürke tégelyre, majd vedd fel balról az ecsetet. Mártsd a tégelybe és használd az üvegen. Ekkor láthatóvá válnak a lenyomatok. Forgasd a nyilakkal az üveget egy teljes ujjlenyomathoz, azután használd a balkéz felől lévő papírt. Dolgod végeztével keresd fel Claire-t, majd add át neki az üveget.

Otthon (Pat’ House) apád vár már és noszogat, hogy süsd meg a karácsonyi sütiket. Lépj a hátul lévő konyhába, majd tekints az asztalra. Már minden oda van készítve, még a szakácskönyv is, amiben a recept található. Elsőként a szakácskönyv megjelölése szerepel, majd az 1. zárójelben a jelentése, a 2. zárójelben pedig az alapanyag megfelelője, és az asztalon szereplő neve szerint az alapanyag.

Cup: Csésze (½ cup a kiscsésze)
Table Spoon: Evőkanál
Tea Spoon: Teáskanál

1.) 1 Cup of Love (szeretet) (tej – Milk)
2.) ½ Cup of Generosity (bőkezűség) (vaj – Butter)
3.) 2 Cups of Commitment (elkötelezettség) (liszt – Flour)
4.) 1 Cup of Sweetness (édesség) (cukor – Sugar)
5.) ½ Cup of Integrity (tisztesség) (szirup – Molasses)

6.) 1 Table Spoon of Romance (romantika) (gyömbér – Ginger)
7.) 1 Tea Spoon of Sensuality (érzékiség) (fahéj – Cinnamon)
8.) 1 Common Sense (józan ész) (tojás – Eggs)

A könyv szerint először töltsd a mixerbe az 1., 2. és 4. alkotóelemeket. Mixeld össze, majd mehet bele a 3., 6. és 7. összetevő. Keverd össze. Végül add hozzá a fennmaradt 5. és 8. alapanyagokat is. Ezeket összemixelve tedd a sütőbe (a bal felső ikonra kattintás segítségével).

Ha sikerült, Victoria elégedetten kóstol bele. A konyhatündérkedés után megint belemélyedhetsz az emlékiratok olvasásába.

Chapter 4: Jack the Ripper's Bedroom

Vladana Tominova szívesen segít válaszaival. Kapsz egy személyleírást a támadóról: ezüst mintás maszk, fekete kalap. Vladanát két hónapja támadta meg, amikor Mark festőterméből jött hazafelé. Az alak a ködös időt kihasználva a park közeléig követte. A mellkasán többször megszúrta, csoda hogy még életben maradt. Roman hallotta meg a kiáltását, ő menekítette ki, és rejtette el a vagonokban.

A beszélgetésből kiderül még, hogy ez a Mark egy helyi festőművész. Scalniccal nem találják meg a közös hangot, de Vladana szerint amúgy kedélyes ember. Ő csak egyszer ült neki modellt, de még szeretne többször is.

Miután megtudod Mark (Mark's Place) címét, búcsúzz el, majd hagyd el a vagont az ajtón át. A telep bejáratánál beszélhetsz Peterrel, aki jót nevet az előbbi kutyás tréfán, és felötlik benne a lánc megerősítése.

Menj tehát az újabb helyszínre, ahol ismét egy látomás tör rád. A bejátszás után, mivel az ajtó nyitva áll, lépj be Markhoz. A művészalkatú férfi szintén amerikai. Hallható, amint Apolina türelmetlenkedik a háttérben. Valószínűleg épp modellt áll. Mark cinikusan tagadja, hogy bármi köze lenne a gyilkosságokhoz. Ő csak festi ezeket a nőket, másként egy ujjal sem nyúlna hozzájuk. Na, tőle sem lettünk okosabbak. Mark az undok Scalnichoz irányít minket.

Irány tehát a Police Station, ahol kérd meg Staseket, engedjen be Scalnichoz. Menj hátra, fel a lépcsőn, majd be Scalnic irodájába. Kiderül, ő is Markot gyanúsítja, ám az aktákba nem enged bepillantást. Miután kidobott, elhajt a kocsijával.

Az előtérben ácsorgás helyett lépj Stasekhez, segítséget kérve az aktákhoz való hozzáférés reményében. Stasek tudván, hogy az állásával játszik, visszautasítja a kérést, viszont ad egy tippet. Épp most újítják fel az épületet, és talán az állványzaton bejuthatsz az irodába. Lépj ki az őrs elé, azután indulj el balra, majd a kinyílt kapun hátra. Gyenge próbálkozásként mássz az állványra, ámde a kötél leszakad. Nem baj, van egy köteled. Nézz körül. A kerítés mellett találsz egy fadarabot. Kombináld össze a kötéllel és próbálkozz újra.

Rövid bejátszás után már bent is vagy Scalnic irodájában, és felveheted az asztalon heverő kulcscsomót. A bal oldali iratszekrényt nyisd ki vele. A fiókból egy fémgyűrű és két fotó kerül elő. Az egyik fotó a Burned Neighborhoodban készült, a másik egy újabb, vízparti helyszínről (Bridge). Kezedben az új szerzeményekkel indulj el a hídhoz (Bridge).

A lépcsőn lefelé megint víziók gyötörnek. Közben megérkezik Ida. Ida az iránta való szerelméről faggatja Gust, majd kiböki, hogy terhes. Gus örül, rögvest el is tervezik, hogy New Yorkban összeházasodnak, majd boldogan élnek, míg meg nem halnak. Ida elhajt, és Gus ott marad a problémákkal.

Szívdobogás hallatszik, mint a parkban; vedd hát elő a Bridge nevű fotót. Hasonlítsd össze az élő képet a fényképpel, és látható, hogy a középen álló pad másnak tűnik. Kattints rá és Gus megnézi. Kicserélték a padot, de hol lehet a régi? Hova is vihették? Az ócskatelepre. Irány a Junkyard.

Lépj Peterhez és faggasd a padról. Erre ő leborít egy lemezt, alóla előkerül a régi pad. Vizsgáld meg közelebbről. Kicsit jobbra, középtájon valami beszorult a pad lécei közé. Vedd ki. Egy újabb fémgyűrű az. Köszönd meg Peter segítségét, és már indulj is a másik fotó helyszínére (Burned Meighborhood). A kis benyílóba, ahol korábban a látomás tört rád.

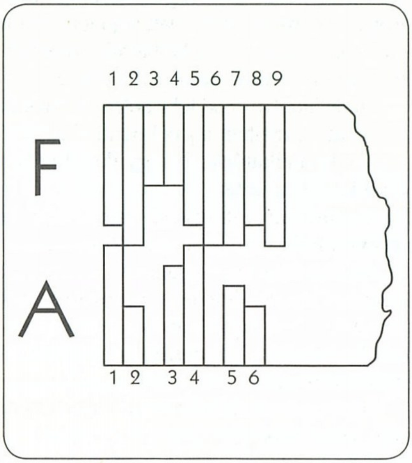
Vedd elő a képet, és hasonlítsd össze a helyszín élőképével. A fotón ismerős lány: Milena beszél Scalniccal. A mögöttük levő vályú különbséget mutat, kattints rá. Gus megállapítja, hogy a képen üres volt, most pedig tele van vízzel, így kihúzza a dugót. A kiürült kútvályú aljára egy feliratot véstek: „A prosti tudja". Valószínű, Milenára gondolt az illető. Keresd fel a parkban.

Kérdezd Milenát, Catherina meggyilkolásának napjáról. Ő elmondja, hogy miközben Scalnic kikérdezte, valamit a csatornába dobott. Nem látta mi volt az, de valami fényes dolog. Menj vissza a romos épületek közé, a kis benyílóba (Burned Neigborhood).

Vedd szemügyre a hátrébb levő csatornafedelet. Kattints rá és Gus lemászik. Odalent megtalálod a ledobott tárgyat, megint egy fémgyűrű. A gyűrű felmarkolása után hagyd el a helyet.

A bejátszásban Milena rohan hozzád Apolina távolléte miatt. Aggódik, mert a lány túl régóta van Marknál. Milena bevallja, sosem bízott igazán a festőben, ezért megkér, hogy menj el Markhoz Apolináért.

Odaérve az ajtót zárva találod. Most használhatod az Otokartól kapott tolvajkulcsot. Egy villás és egy tompa végű kulcsot látsz. Egyszerre csak egyet irányíthatsz. A Bal analógkar a tompa (T), a Jobb analógkar a villás (V) kulcsra vált. A felső zárnyelvek (F) 1-8-ig, az alsó zárnyelvek (A) 1-6-ig léteznek.



A következő sorrendben kell mozgatnod a két tolvajkulcsot a zár kinyitásához:

T: 1F	Ekkor vedd ki a T-t.
V: 1A	
T: 2F	V: 6A
V: 3F, 4F	T: 4F
T: 3A	V: 6F, 6F, 5A
V: 5F	T: 7F
T: 6F, 3A	V: 4A, 4A
V: 5A	T: 6F, 6F, 8F
T: 7F, 4F, 4F	V: 9F

Ha végigbajlódtad a zárnyitást, feltárul a műterem ajtaja. A falat több lányról készült festmény ékesíti. Az elsőn egy ismeretlen nő, a másodikon Ida látható.

Gus meglepődve nyugtázza, hogy Ida is modellt állt a festőnek. A harmadik képen valószínűleg Frantziska, a negyedik nem tudni kié. Az ötödiken Vladana, és íme, elkészült Apolina képe is. De hol van Apolina?

Beljebb lépve a kanapén friss vért találsz. Az állvány mellett a létrán egy üzenetet vehetsz fel, amiből kiderül, hogy Ackermant már nem fogja fedezni a levél írója. Ackerman nagykövet apja lemondott címéről, és neki vissza kell térnie Amerikába, mert rá fognak jönni az ügyeire.

Kifele indulva vedd fel a polcról az okkult könyvet, amelyben a gyilkosságokra való utalások találhatóak, és a gyilkos fejében levő káoszt tükrözi.

A műterem elhagyása után vedd az irányt a Police Station felé. Menj Scalnic irodájához. Itt egy bejátszás következik amiben Gus, Scalnic és a gyanúsított párbeszédére lesz figyelmes. A gyilkos fizetett Scalnicnak, aki cserében eltussolja a gyilkosságokat.

Ekkor azonban Miller zavarja meg a régi sztori kibogozását.

Chapter 5: The Garden of Earthly Delights

Miller újabb hírekkel érkezik Victoriához, miszerint Kolar ujjlenyomatai 90%-ban egyeznek a másik helyszínen talált nyomokkal. Ideje hát újra kikérdezni a fickót. Mielőtt elindulnál, kérdezd apát a sütiről. A jacuzzis szobában találod, épp a csöveket javítja. Ízlett neki, egy darabot sem hagyott.

Victoria felháborodottan kérdi, miért engedte fel Millert, bent mindenki az ő kislányszobáján röhög majd. A kis civódás után menj az egyetemre (Campus). Kolar ajtaja előtt már ott vár Miller. Beszélj vele, majd kopogj be. Odabentről zajok szűrődnek ki, ezért Victoria betöri az ajtót. Belépve, a belső szobában pornográf fotókat és bűnügyi helyszíni képeket találnak. Nézz körül, a takaró mocskos, szétdobált koszos ruhák mindenütt. A falon közelebbről is megnézheted a gyilkosságok áldozatainak képeit. Miller kiment, nem bírja a kupit.

Menj utána. A bejáratnál pont összefutsz Miával, Kolar szomszédjával. Mia elmondja, hogy egy masszázsklubban dolgozik, és ott látta legutóbb Kolart is. Átadja belépőkártyáját, amit Miller bevisz az irodába leellenőrizni.

Kiderül, hogy Kolar csak egy kedves szomszéd Mia számára, semmi több. Közben a lépcső felől megérkezik Tate rendőr. Victoria azon nyomban az ajtó elé állít őrködni, hátha időközben megérkezik Kolar.

Lépj ki a szállóból, és irány az új helyszín: a Red Lantern masszázsklub. Miller kint vár, mert olyan béna volt, hogy nem tudott bejutni. Most neked kell megpróbálni. Menj fel a lifttel, azután beszélj a fent álló őrrel. Belépőkártya nélkül azonban neked sincs esélyed. Tehát vissza kell menned, és kitalálnod valamit, hogy bejuss.

Menj vissza Tate-hez a Campusba. Kolar még nem ért haza. Kopogj be Miához, aki beenged, de egy hívás miatt pár percre elszalad. Távollétében nézz körül alaposan a lakásában. A hálószobában a polcon egy fél ezüst alma, aminek még szerepe lesz. Az ágyon egy fotóalbum. Vedd ki a bal alsó képet, amin az egyik lány képe látható. Közben Mia megérkezik. Kérd számon rajta, ki az a lány. Bevallja, barátod, Richard galériájában találkozott vele.

Új helyszín: Richard's Gallery. Odaérve kérd meg Richardot, hadd nézzetek körül. A lift felé haladva borzalmas látvány tárul elétek: odalent egy halott nő, Mia előbb látott barátnője fekszik vérbe fagyva. Mia lép be oldalt, és mikor meglátja a hullát, megrettenve elrohan. Míg Richard utánaered és hívja a zsarukat, te menj le a lifttel körülnézni. Rögtön a lift előtt egy női táska,

mellette egy Red Lantern belépőkártya: a halott Stephanie-é. Középen a lift rácsa alatt egy rózsa, amihez nem férsz hozzá. Nézz körül a holttest környékén is. Az áldozat hasán egy fénykép Miáról, a hátulján „Ő a következő" felirattal. Victoria már sajnálja, hogy nem lőtte agyon a tetőn a rohadékot. Balról, a garázsajtón való kijutás közben a lánc leszakad, vedd fel, jó lesz még valamire. Menj vissza a lifttel, és a lift előtti kampóra akaszd fel a láncot. Azon ereszkedj le, míg a lift fent marad. Miután felvetted a rózsát, a főnököd is befut. Rögtön a szemedre hányja, miért nem szóltál neki Vaclav Kolarról.

A helyszínen van Claire is, de most túl elfoglalt, hogy beszélgessen veled. Menj előre a kapun, át a kocsidhoz és hajts az irodába (Office). Miller a nyolcadikon, a kihallgató szobában vár, a magát ártatlannak valló Kollar társaságában. Ám ,Victoria szembesíti a tényekkel: bajban van, hiszen a képek a falán, az áldozatokkal való ismeretsége épp elég kapocs a gyilkosságokhoz. Natalie és Cinthia gyilkosságának helyszínén talált ujjlenyomatok mind az övéi. Kolar semmi érvet nem tud felhozni saját védelmére. Már épp megtörne a bizonyítékok súlya alatt, és elmondaná, hogy a masszázsklubból ismerte a lányokat, amikor belép az idióta főnök és elengedi. Miller kikel magából, legalább addig is feltartja Toddot. Victoria lelép, elege van.

Ugorj el Richardhoz, aki épp Miát vigasztalja, és nézz az asztalára. Egy képet találsz magadról. Vedd el. Most már minden megvan a belépőkártyádhoz, csak össze kellene állítani.

Rohanj vissza az irodába (Office), és kezdj igazolványt készíteni. A nyolcadikon lépj a bal oldali sarokhoz. Az ujjnyom rögzítő felszereléstől jobbra találod a papírvágót. Használd az előbbi helyszínen talált belépőkártyát a papírvágónál, azután vágd méretre a saját fényképedet. Kombináld össze a képet a kártyával, majd lépj a tégely előtti fóliázóhoz és fóliázd le az igazolványt. Most már szaladhatsz a Red Lanternbe szétnézni.

A Red Lanternben, az igazolván felmutatása után már szívesen beenged az őr. A különleges masszázsszalon épületében két ajtót találsz, egyet balra (zárva), egyet egyenesen. Menj be egyenesen, és nézd meg a termekben lévő összes képet és tárgyat. Számokat fedezhetsz fel rajtuk. A falra akasztott kések mellett megtalálod az ezüstmaszkot. Emeld le, és az azt tartó szöget is húzd ki.

A középső késen 3-6, a szobában a festményen 1-5, a kártyalapos festményen 1-6, a kardoson 3-5, a nő a koponyával 4-2 számokat fedezheted fel. Menj vissza a zárt számkódos ajtóhoz. Ebből az öt pár számból a következő sorrendben használj fel három párat: 42 36 15. Miután beütötted, az ajtó megnyílik.

Odabent négy művészi szobrot és egy tál gyümölcsöt találsz. Nézz a tálba. Megtaláltad a Miánál látott ezüstalma másik felét.

Menj vissza Richard galériájába, Mia lakáskulcsáért, hogy elhozhasd az alma másik felét. Ha megkérdezed az ezüstalmáról, elmondja, minden szoborhoz társul egy speciális tárgy, ezek közül övé az alma.

Tehát hajts el a Campusba, Mia lakását kulccsal nyisd meg, vedd fel az alma másik felét a polcról, majd kombináld össze a két felet. Az ágyra pillantva a fotóalbumból felvett kép mögött egy cetlit találsz, gyűjtsd be (Mia's Notes). Ezután irány a Red Lantern szobros terme, ahol meg kellene fejteni, mire jó az ezüstalma.

A Mia albumából felvett jegyzet szerint, ha beleteszed a szobrokba a megfelelő tárgyat, egy titkot nyitnak meg; a sorrendre viszont figyelni kell.

Nálad van egy alma, egy szeg, egy maszk és egy rózsa. Ha nem a megfelelő tárgyat

tennéd a szobrokba, azt úgysem engedi. Ha a megfelelőt teszed, de nem a helyes sorrendben, akkor nem történik semmi.

A helyes sorrend:

1. Maszk – Queen of Secrets (3. szobor) arcára
2. Alma – Lady Temptation (2. szobor) kígyószájba
3. Rózsa – Baroness of Blood (1. szobor) szájába
4. Szeg – Mistressof Pain (4. szobor) tenyerébe

A helyes rakosgatás eredményeképp minden egyes szobor megmozdul, az utolsó darab behelyezésekor pedig egy nagy kapu nyílik meg a padlón.

Lent, a lépcső melletti ajtón lépj be. A kandallónál vedd fel a kulcsdarabot és a piros mozaikot. Balra észrevehetsz a kandallón egy kulcslyukat is.

Az előtérben, a rács mögött egy nyitott könyv kelti fel Victoria érdeklődését, valahogy meg kellene szerezni.

Haladj tovább a másik szobába, és az ágytól jobbra a falon lesz egy piros kirakó. A közepe üres, mert nálad a hiányzó darab. A kirakó darabjait a következő sorrendben tologasd:

1	2	3
4	5	6
7	8	9

63214 78523 65478 96523 652145

Ha kialakult a kép, a fennmaradó helyre illeszd be a nálad levő darabot, és egy kulcsdarab tárul fel mögötte. Menj vissza az előbbi szobába, kombináld össze a két kulcsdarabot, és illeszd be a kész kulcsot a kandallón levő kulcslyukba. Ekkor egy titkos átjárón haladsz át. A fénylő nyilak irányába haladva eljutsz az előbb látott könyvhöz. Pillants bele, majd bejátszás következik, amiben Victoria megtalálja Mark Ackerman nevét a listán.

Chapter 6: The Scream

Ismét Gus szemszögét követed. Miután Gus kitöltötte bosszúját Scalnic felügyelőn korrupt gaztetteiért, lépj ki a rendőrség elé. Ott összefutsz Stasekkel, aki a hetedik gyilkosságról értesít. Ezért Gus csupán egy egérútnyi időt kér, hogy hamarabb érhessen oda, mint Scalnic.

Vedd az irányt a gyilkosság helyszíne felé, a partra (Shore). Menj hátra a magányosan álló csónakhoz és Gus átevez a vízimalomhoz. A csónakot bedarálják a lapátok, és a stég végén levő ajtó is zárva van. Így kénytelen leszel a lapátokon át feljutni. Odafent a medencében láthatsz valamit, de hogy megnézd, le kell eresztened a vizet. Menj körbe a medence szélén, és rátalálsz a partján fekvő, piros lepellel borított női testre. Apolina az; holttestén újabb fémgyűrűt találsz. Amint eltetted, Scalnic lő rád a part felől, de Gus még időben lemenekül a szivattyúházba.

Mássz le a lépcsőn, és lépj oda a balról levő tartályhoz. Nyisd meg a fenti piros csapot, hogy megteljen az 5 egységes tartály olajjal. A bal oldali képen az ábra mutatja a tartályt, hogy 4 egység olajnyomáson működik. Vedd fel a 3 egységes vödröt, és az alsó csappal engedd tele. Ekkor a tartályban 2 egység marad. A vödröt ürítsd ki az alatta levő lefolyóba. A tartályból engedd a maradék 2 egységet a vödörbe, majd töltsd meg újra a tartályt. Ekkor a vödörbe már csak 1 egység fér. Engedd bele. Így a tartályban a kellő 4 egység marad. Most a tartály bal oldalán lévő piros gombot nyomd meg a medence kiszivattyúzásához.

Mássz vissza a felszínre, azután ereszkedj le a medence alján levő csatornanyílásba.

Lent vagy a csatornarendszerben, és el kellene jutnod a másik végéig, viszont csak egy világító folt jelzi a helyzeted a labirintusban. Amikor elindulsz, a képernyő alján balra vagy. Menj felfelé, majd a második elágazásnál balra, a következő sarkon felfelé. A következő sarkon jobbra és megint jobbra. Innen felfelé kanyarodik a csatorna. Haladj jobbra megint, és a világító kijárat fölé kerülsz. Onnan a második elágazásnál lefelé, majd innen csak kövesd az utat. A lenti bal kanyar után menj megint felfelé és balra, így elérsz az aknába egy holttesthez. A holttesten újabb fémgyűrűt találsz. Ha felvetted, kanyarodj vissza arra, amerről jöttél, egészen a kiindulópontig. Most indulj el jobbra, és a második elágazásnál haladj felfelé, balra, majd megint felfelé, innentől visz az út a fénylő kijáratig.

Van nálad hat gyűrű, most nyert értelmet a begyűjtésük. Az előtted lévő kulcsos táblába kell behelyezned őket. Az első gyűrűre kattintva az kiemelkedik, és a felette levő két nyíllal forgathatóvá válik, hogy aztán beilleszthesd a megfelelő helyre. Az 1. gyűrű 1 fordulattal balra a felső középső lyukba illik bele. A 2. gyűrű 3 fordulattal jobbra, az alsó bal oldaliba, a 3. gyűrű 5 fordulattal balra a bal felsőbe, a 4. gyűrű 5 fordulattal jobbra a jobb felsőbe passzol. Az 5. darab 3 fordulattal a jobb alsóba és végül a 6. darabot 1 fordulattal jobbra a fennmaradó alsó középső helyre illeszd.

Ezután a gyűrűk alatt látható kulcsot kell a fogantyúk tologatásával felhozni a felső kulcsformájú mélyedés mellé. A lenti tábla a gyűrűs táblát szimbolizálja, mégpedig úgy, hogy a hat darab gyűrű az 1-2-3, és 4-5-6-os számoknál találhatóak. A fogantyúk a betűjelzéseknél találhatóak,

(amik persze át fognak rendeződni). Mindig a megfelelő jelzésű mezőn lévő fogantyút húzd a következő sorrendben:

	A	B	C	
D	1	2	3	L
E	4	5	6	K
F	7	8	9	J
	G	H	I	

CK9I4 43BK8 H42AE 7G61ABC

A kulcs behelyezésével végre kijuthatsz a csatorna labirintusából, ahonnan visszarepülsz a jelenbe.

Chapter 7: Death Do Us Part

Richard végigkalauzol a galériában található festmények hosszú során. Némelyik kép ismerősnek tűnik.

Miután magadra maradtál Miával, beszélj vele a partin készült képről. Bevallása szerint azon a bulin Stephanie-val vett részt. Valamint, hogy Stephanie és Cynthia is a klubban dolgozott. A harmadik lányt a képen csak „Queen of Secrets" néven ismeri. Megtudhatod azt is, hogy minden lánynak van egy művészneve, Mia „Lady Temptation", Stephanie volt „Baroness of Blood", és Cynthia pedig „Mistress of Pain". A klubban megforduló gazdag és befolyásos kliensek számára a maszk a diszkréciót jelentette, és Mia sem törődött azzal, ki lehet a maszk alatt.

Menj vissza a nyolcadik emeleti irodába (Office). A Claire asztalán (középen) található gép segítségével próbálj meg titokban behatolni az adattárba. Sajnos próbálkozásod sikertelen, így kénytelen vagy a főnököd irodájában kutakodni. Az iroda kulcsának megszerzéséhez el kell terelned a takarító figyelmét.

A kávéautomata melletti szalvétára folyass kávét, majd szólj a takarítónak. A tisztítószeres szervizkocsiról markold fel a kulcsot meg a csavarhúzót, és surranj be a főnők irodájába. A polcon, balról vedd fel az elektromos sokkolót, majd lépj az asztalhoz. A számítógép jelszóval védett, így nem lesz egyszerű a feladatod. Le kell jutnod a fő irattárba, annak a kulcsa pedig Todd széfjében van. Lépj a széfjéhez (jobbról a falon), de mint kiderül, szükséged van az ujjlenyomatára. Sétálj vissza az asztala elé, kapd fel a kávésbögréjét, majd a korábban megismert módszerrel vegyél róla használható ujjlenyomatot. Így sikeresen hozzáférsz a széfben rejlő B3 szint kulcsához. A liftben használd a kulcsot a B3 jelzésnél.

Odalent két ajtót látsz. A jobb oldali elektromos paneljét bütyköld meg a csavarhúzóval, majd a sokkolóval. Odabent a távolabbi bal sarokban a csavarhúzóval tekerd ki a burkolatot tartó csavarokat, azután ülj az irányítópult elé. A pulton a bal oldali piros gombbal egy kis robotpókót üzemelhetsz be. A jobbról levő gombokra nyomva küldheted a szellőzőn át a másik terembe. Ha bent van a pók, a kontroller irányítókeresztjével navigálhatod. Egy irány lenyomására az adott irányba fordul; a Fel irányba lép egyet. Mivel a falon is tud közlekedni, küldd fel a szemközti ajtó paneljéhez, hogy kiiktassa a rendszert.

Most már beléphetnél a szemközti ajtón, ám lézerek utadat állják. Ahhoz, hogy láthatóvá váljanak a sugarak, egy megjelenítő eszközre lenne szükséged. Irány a parkoló. A lifttől balra, a falról vedd le a poroltót, szaladj vissza a lézerekhez, és fújd tele vele a szobát.

Menj vissza a pókvezérlő terembe, ahol engedd útjára a következő pókot. Ha bement, figyeld a lézerek mozgását, és az alkalmas pillanatban irányítsd be. Nincs gond, ha hibázol, van még pók elég. Tehát

lépkedj a következőképp az irányítókereszt segítségével:

Fel, Fel, Jobb, Fel. Ekkor várj a lézerekre, majd nyomd a Fel, Fel, Bal, 3x Fel kombinációt. Várj a körözö lézerre, majd gyorsan Fel, Jobb, Fel, Bal, Fel, Jobb. Itt megpihenhetsz, és figyelheted a két lézer mozgását. Eddig könnyű volt, most nehezebb lesz. Amikor az alsó lézer a pókhoz legközelebbi holtpontról elindul, gyorsan nyomd: Fel, Bal, majd 1 másodpercnyi kivárás a felső lézernél és sietve folytasd: Fel, Fel, Jobb, Fel, Bal, Fel. Huh! Most pár kocka szabad, sétálj végig a Jobb, Fel, Fel, Bal, Fel, Fel, Bal, Fel, Fel, Jobb kombinációval. Itt jól meg kell figyelned a mozgó sugarat. Amikor a csúcspontjára ér fent, és megindul lefelé, akkor lépj gyors egymásutánban lefelé: 3x a Fel gombbal. Ekkor a kis robotpók elvégzi a munkáját: tönkreteszi a lézerirányító berendezést. Most már bátran beléphetsz az irattárba.

Ülj az asztal elé, s Victoria automatikusan rákeres az aktákra. Legnagyobb megdöbbenésére mindent kitöröltek a régi ügyek közül. Hősnőnk már csak abban reménykedik, hogy valahol még rátalál azokra az iratokra, melyeket nagyapja lopott el. Az önfeledt keresést a főnök zavarja meg. Miután jól leanyázták egymást, és Victoria kilépett a testületből, nyomulj haza gőzerővel (Pat's House).

Menj fel az emeleti szemközti nappaliba, ahol vizsgáld meg a monitor felett lógó képet. (A kép Victoria nagyapjáé). Az eszköztárban forgasd meg: a hátulján egy dudort látsz, Gus valamit odarejtett. Hogy felnyisd a kép hátulját, menj le a jacuzzis szobába, és vedd magadhoz a szerszámosláda előtt heverő vágóeszközt. Térj vissza festményhez és vágd fel a hátulját.

A feltáruló emlékek képekben és irományokban mesélik el Gus további életét. Miután Idát megölte a gyilkos, Gus elme-

nekült Milenával New Yorkba és összeházasodtak. A gyilkos, Mark Ackerman újra felbukkant Chichago-ban. Gus pedig ellopta a nyomozati iratokat. Később Gus felkereste Ackerman apját, és elé tárta a tényeket, ezért Ackermanék Los Angelesbe költöztek, végül Mark egy elmegyógyintézetben kötött ki. Egy nap azonban megint csörgött a telefon, Los Angelesben újabb gyilkosságok történtek, holott Mark már idősebb lehetett és a zárt osztályon volt…

Az emlékek elolvasása után a nappaliból kifelé Claire telefonál, miszerint Kolar rettenetes sikolyt hallott szomszédnője, Mia lakásából és a lány eltűnt.

Hajts tehát az egyetemi szállóba (Campus), ahol a bejátszásban Victoria megtalálja Miát élve, de máris küzdenie kell a maszkos gyilkossal. Egy kábító injekció miatt azonban hamar kifekszik. Kolar rosszkor érkezik rossz helyre: a gyilkos arcát megpillantva már el is metszik a torkát…

Victoria kábultan ébred, és észleli, hogy Mia nincs a lakásban, tehát lehet, hogy még él. Kolaron már nem tud segíteni. Lázasan gondolkodik mit is tehetne: megvan! Mia a festményekre utalt, tehát irány a galéria. Indulás előtt kapd fel Mia fegyverét.

Richardot nem találod sehol. Nézd végig a képeket, azokban rejlik a megoldás. A Natalie kép felett a „Sewers" (csatorna) felirat jelenik meg. A szökőkút mögötti könyvben két képet is láthatsz. A prágai épület képe felett a „Prague" felirat jelenik meg. A híd mellett álló lány képénél kattints a hídon a bal oldali vörös foltra, ekkor megjelenik a „Bridge" (híd) felirat. Victoria megjegyzi, ezt a gyilkosságot még nem vitte véghez az elkövető – ez a helyi Charles híd lehet, gondolja. A hajós képre kattintva megjelenik a „Chicago" felirat. A mellette levő férfi képe felett a „Doctor" villan fel. Az amelletti nővér képe felett a „Mental Institution" (elmegyógyintézet) jelenik meg. A következő képnél a „Los Angeles" felirat látható. A többi képen ábrázolt dolgokat a gyilkos nem használta fel, vagy nincs sok jelentősége.

Erre az áttekintésre azért volt szükség, hogy az elöl található számítógépen rákeress az ügy kapcsolódó részeire. Kattints tehát a gépre, és a megjelenő városnevek és intézmények közül üsd be sorrendben a következőket: Prague, Chicago, Bridge. Erre Victoria a csehek városépítő munkásságának, és Vladana Tominova emlékére épülő hidat találja kapcsolatként. Tehát Mia a gyilkosával valószínűleg a Tominova Hídnál lehet!

Teperj a Tominova Bridgehez, és nézd meg a történet végi videót.

A gyilkost nem találták meg, hiszen a folyóba zuhant és eltűnt. Victoria nem nyugszik bele, ezért Los Angelesbe indul tovább nyomozni…

Váradi Andrea, Szeged

© 2005 Kiadja a RADIANT BT
Postacím: 6701 Szeged, Pf. 1232
Tel.: 20/973-5633
Az anyagot összeállította:
Radics Antal
Tördelőszerkesztő: Savanya Zsolt
Lektorálás: Kopasz Mónika
Nyomdai munkálatok:
Tisza Press Nyomda
Felelős vezető: Tiszai Gábor
Hirdetésfelvétel: mindennap
9–17 óráig: 20/915-5960
Terjeszti az NH RT. és a HÍRKER RT.

Várható következő megjelenés:
2005. július 29.


Akciós árakkal szeretnénk
meglepni az előfizetni vágyókat!
A Kódmester újság hivatalos 375 Ft-os ára helyett
csak 300 Ft-ba kerül számonként,
ha él az előfizetési akciónkkal.
Sőt, a Kódmester újság kiadója ebben
az esetben magára vállalja
a kipostázás költségét is.
Minimum előfizetési díj: 1500 Ft,
amely 5 megjelenés árát tartalmazza.
Tel.: 20/ 973-5633 • Kódmester Szerkesztősége Szeged, 6701 Pf.: 1232


A Kódmester újság
kiadója végigjátszások
készítésére keres
munkatársakat.
Elvárások:
* Magyar nyelvismeret
* Jó elbeszélő készség
* Angol nyelvismeret
* Hiteles végigjátszás
készítése
* Regényes előadásmód
Bemutatkozó demó munkával
jelentkezni lehet:
Kódmester Szerkesztősége
Szeged, 6701 Pf.: 1232
radiant@axelero.hu

GAME TECH videojáték szaküzlet

PC - PSX/PS2 átalakító



Ár: 3990 Ft + postak.

- USB porton keresztül, számítógépre csatlakoztathatsz egyidőben akár két PSX/PS2 irányítót is, vagy bármilyen PSX/PS2 kiegészítőt (pl.: kormány). Rendkívül hasznos lehet két játékos módnál is (pl.: Fifa, Lord of The Rings... stb.;).
- A mellékelt driver könnyen installálható. Nincs szükség kalibrációra.
- Kompatibilis Windows 98, Windows 2000, Windows ME és Windows XP operációs rendszerekkel.
- Kezel minden gombot, az analógot szintúgy mint a digitális irányítást. Támogatja a rezgő funkciót. Rendkívül stabil, minőségi termék.

PC - XBOX átalakító



Ár: 3990 Ft + postak.

- USB porton keresztül, számítógépre csatlakoztathatsz egyidőben akár két Xbox irányítót, vagy bármilyen Xbox kiegészítőt (pl.: kormány). Rendkívül hasznos lehet két játékos módnál is (pl.: Fifa, Lord of The Rings... stb.;).
- A mellékelt driver könnyen installálható. Nincs szükség kalibrációra.
- Kompatibilis Windows 98, Windows 2000, Windows ME és Windows XP operációs rendszerekkel.
- Kezel minden gombot, az analógot szintúgy mint a digitális irányítást. Támogatja a rezgő funkciót. Rendkívül stabil, minőségi termék.
- Támogatja a "DirectX Force Feedback" -et.

Megrendelhető: 06 20/915-5960
E-mail: radiant@axelero.hu